L RESEARCH LIBRARIES
33 08249406 7

THE FRANK J. MARSHALL
COLLECTION OF CHESS BOOKS
PRESENTED TO
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
BY GUSTAVUS A. PFEIFFER
1932

Alison J. Hazeltine.

Das

Zweispringerspiel im Nachzuge.

von

P. R. von Bilguer.

Lager der Schwarzen

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	♜		♝	♛	♚	♝		♜	8
7	♟	♟	♟	♟		♟	♟	♟	7
6			♞			♞			6
5					♟				5
4			♗		♙				4
3						♘			3
2	♙	♙	♙	♙		♙	♙	♙	2
1	♖	♘	♗	♕	♔			♖	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Lager der Weißen.

Berlin,

Verlag von Veit und Comp.

1839.

Digitized by Google

1. Chess — Openings

Digitized by Google

Zur

Theorie des Schachspiels.

Das

Zweispringerspiel

im Nachzuge.

Von

P. R. v. Bilguer.

Mitglied der Schachgesellschaft des Blumengartens zu Berlin.

Berlin:

Verlag von Veit & Comp.

1839.

Digitized by Google

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
638974 A
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS
R 1933 L

Digitized by Google

Dem Herrn

Obersten von Wulffen,

Commandeur der zweiten Garde-Landwehr-Brigade, Ritter mehrerer hohen Orden

als Zeichen

dankbarster Hochachtung

der Verfasser.

Digitized by Google

Digitized by Google

Vorwort.

Nicht für den ersten Anfänger, sondern für den schon geübteren Spieler ist dieses Werk bestimmt. Es behandelt nicht, wie die gewöhnlichen Lehrbücher, alle Spieleröffnungen, sondern nur eine einzige, diese aber möglichst erschöpfend. Die so sehr von einander abweichenden Meinungen und Resultate der Schriftsteller, die sich mit dieser Spieleröffnung beschäftigt haben, namentlich der Italiener, bewogen den Verfasser, das Spiel einer gründlichen Prüfung zu unterwerfen, deren Resultat er dem Schach liebenden Publi-

Digitized by Google

kum hiermit vorlegt. Er fand meistens, dass die Schriftsteller ihre Meinung dadurch motivirten, dass sie den Spieler, gegen welchen ihr Urtheil gerichtet war, in den von ihnen ausgeführten Spielen nicht immer die stärksten Züge thun liessen, oder dass sie Spielarten, die ihm ein günstigeres Resultat lieferten, gänzlich weglies-sen: beide Fehler hat der Verfasser nach seinen besten Kräften zu vermeiden gesucht. Höchst angenehm würde es ihm sein, wenn gute Spieler auf ähnliche Art ihre Erfahrungen über irgend ein Spiel veröffentlichten; eine Gesellschaft starker Spieler, welcher anzugehören der Verfasser sich zur Ehre rechnet, die sich namentlich mit der Theorie des Schachspieles beschäftigen, giebt ihm die Hoffnung, dass sein Wunsch nicht unerfüllt bleiben werde. Namentlich wäre es in Bezug auf die Gambitspiele zu wünschen, bei der grossen Anzahl schlechter oder mangelhafter Werke, endlich einmal eine gründliche Behandlung dieser Spiele zu erhalten.

Digitized by Google

Schliesslich erlaubt sich der Verfasser, seinen gelehrten Schachfreunden, die ihn so bereitwillig mit Rath und That unterstützt haben, seinen ergebensten Dank auszusprechen.

Berlin, im September 1839.

Der Verfasser.

Digitized by Google

Digitized by Google

Einleitung.

Der Zweck dieses Werkes ist die Untersuchung folgender Spielart:

Erster Zug.

Weiss: Der Bauer des Königs zwei Schritte.

Schwarz: Der Bauer des Königs zwei Schritte.

Zweiter Zug.

Weiss: Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Königslaufers.

Schwarz: Der Springer der Dame auf das dritte Feld des Damenlaufers.

Dritter Zug.

Weiss: Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Damenlaufers.

Schwarz: Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Königslaufers.

Digitized by Google

Hätte Schwarz im dritten Zuge gleichfalls seinen Königslaufer auf das vierte Feld seines Damenlaufers gezogen, so wäre dies das sogenannte giuoco piano geworden. Unser Spiel bildet demnach eine Abweichung vom giuoco piano, und ich glaube, dass der Name „Zweispringerspiel im Nachzuge“ es passend bezeichnet.

Es ist hier die bequemste und kürzeste Art, die Züge zu bezeichnen, angewandt worden. Die verticalen Reihen des Schachbretts sind, von der Linken zur Rechten mit den Buchstaben a, b, c, d, e, f, g und h bezeichnet, die horizontalen Reihen hingegen mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Hierbei ist durchgängig angenommen, dass die weissen Steine auf den Reihen 1 und 2, die schwarzen Steine also auf den Reihen 8 und 7 stehen. Auf jedem Felde treffen sich Buchstabe und Zahl, und bilden den Namen des Feldes. So heisst z. B. das 6te Feld des weissen Damenlaufers: c^6, das 4te Feld des schwarzen Königthurms: h^5.

Beim Gebrauche der Tabellen ist Folgendes zu bemerken:

K bedeutet König,
D - Dame,
T - Thurm,
S - Springer,

Digitized by Google

L bedeutet Laufer,
: - nimmt,
† - Schach,
†† - doppeltes Schach,
# - mat.

Ein Zug wird ausgedrückt, indem der Anfangsbuchstabe des ziehenden Steines (nur bei Bauern ist er weggelassen), darauf das Feld, von welchem der Stein kommt, und das, auf welches er hingeht, angegeben ist. So bedeutet $Sg^5\ f^7:$, der Springer geht von g^5 nach f^7 und nimmt den auf diesem Felde stehenden Stein. Jede Horizontalreihe in den Tabellen enthält eine Spielart; der Zug der Weissen steht über, der der Schwarzen unter dem Striche; z. B. $\frac{e^2\ e^4}{e^7\ e^5}$ bedeutet, dass erst Weiss und dann Schwarz jeder den Königsbauern zwei Schritte ziehn. Ferner bedeutet $D(g^3\ g^4)$, die Dame kann nach g^3 oder g^4 ziehn, Tf^3-, der Thurm kann von f^3 nach jedem beliebigen Felde ziehn.

Da in den Tabellen die Untersuchung des Spiels erst vom 11ten oder 9ten oder .... 4ten Zuge beginnt, so sind zur Vereinfachung die Anfangszüge, welche für die ganze Tabelle gelten, unter dem Titel: *Ueberschrift* dem wirk-

Digitized by Google

lichen Spiele vorgesetzt. Die römischen Ziffern bedeuten die Anzahl der Züge, die sogenannten arabischen Ziffern die Anzahl der Spielarten. Man findet die zu den Zügen gehörigen Anmerkungen, indem man im Texte erst die arabische, und dann die römische Ziffer sucht. So braucht man nur zu den Zügen, die nicht sogleich verständlich sind, die Anmerkungen nachzuschlagen. Ich werde nun kurz das anführen, was die vorzüglichsten Schriftsteller über dieses Spiel enthalten.

Carrera, nach der Uebersetzung von Lewis Seite 62. nach den (hier und für die Folge stets als bekannt angenommenen) 3 ersten Zügen

Weiss: Dd^1 e^2,

wobei Lewis sagt: er hätte besser Sf^3 g^5 gezogen.

Schwarz: Lf^8 c^5.

Weiss opfert nun seinen Laufer mit Schach auf f^7, um hernach mit der Dame Schach zu geben und den feindlichen Laufer zu nehmen.

Giachino Greco, genannt der Calabrese, hat folgende Partien über das in Frage stehende Spiel:

Weiss.		Schwarz.
Sf^3 g^5	IV)	d^7 d^5
e^4 d^5:	V)	Sf^6 d^5:
Sg^5 f^7:	VI)	Ke^8 f^7:
Dd^1 f^3 †	VII)	Kf^7 e^6
Sb^1 c^3	VIII)	Sc^6 e^7

Digitized by Google

Weiss.		Schwarz.
roch.	IX)	$c^7\,c^6$
$Tf^1\,e^1$	X)	$Lc^8\,d^7$
$d^2\,d^4$	XI)	$Ke^6\,d^6$
$Te^1\,e^5$:	XII)	$Se^7\,g^6$
$Sc^3\,d^5$:	XIII)	$Sg^6\,e^5$:
$d^4\,e^5$:†	XIV)	$Kd^6\,c^5$

Ginge der König nach e^6, so folgt $Sd^5\,c^3$† und im folgenden Zuge mat durch die Dame.

$Df^3\,a^3$†	XV)	$Kc^5\,c^4$:
$Da^3\,d^3$†	XVI)	$Kc^4\,c^5$
$b^2\,b^4$†	XVII)	mat.

Ich bemerke hierbei, dass dieses Mat sich um einen Zug früher geben lässt.

Abweichung im XIVten Zuge:

	XIV)	$Kd^6\,e^5$:
$Df^3\,f^4$†	XV)	$Ke^5\,e^6$
$Sd^5\,c^7$†	XVI)	$Ke^6\,e^7$
$Df^4\,g^5$†	XVII)	$Kc^7\,d^6$
$Lc^1\,f^4$†	XVIII)	mat.

Abweichung im XIIIten Zuge.

	XIII)	$c^6\,d^5$:
$Te^5\,d^5$:†	XIV)	$Kd^6\,c^7$
$Lc^1\,f^4$†	XV)	$Sg^6\,f^4$:
$Df^3\,f^4$:†	XVI)	$Kc^7\,c^8$
$Lc^4\,b^5$	XVII)	$Dd^8\,c^7$
$Df^4\,c^7$:†	XVIII)	$Kc^8\,c^7$:
$Td^5\,d^7$:†	XIX)	verloren.

Digitized by Google

Cozio Theil I., Buch 2., Capitel 16., Seite 230., führt das Spiel, wie Greco, bis zum XIten Zuge des Weissen, und sagt: Weiss hat ein gewonnenes Spiel.

Theil I., Buch 3., Capitel 9., Seite 315. sagt er in Beziehung auf das Grecosche Spiel: Nachdem im fünften Zuge der Königsbauer den Damenbauern geschlagen, soll Schwarz nicht wiedernehmen, sondern mit dem Springer nach a^5 ziehn. Giebt nun der Laufer auf b^5 Schach, so ziehe der Laufer c^8 vor. Dann zeigt er, wie Schwarz in Vortheil kommt, wenn der Laufer nach e^2 zurückgeht oder den Laufer nimmt; doch giebt er nachträglich dem Weissen den Rath, die Dame nach e^2 zu ziehen, was ihm ein besseres Spiel verschaffen wird.

Ponziani, il giuoco incomparabile degli scacchi, Modena, 1782 (zweite Ausgabe), Theil II., sopra la pratica del giuoco, 3te Eröffnung, 2tes Capitel, Seite 107—108.

Weiss.		Schwarz.
$Sf^3 g^5$	IV)	$d^7 d^5$
$e^4 d^5$:	V)	$Sf^6 d^5$:

Zöge $Sc^6 a^5$, so $Lc^4 b^5$ † und deckt $Lc^8 d^7$ so $Dd^1 e^2$, wie auch im Lewis steht.

$Sg^5 f^7$:	VI)	$Ke^8 f^7$:
$Dd^1 f^3$ †	VII)	$Kf^7 e^6$
$Sb^1 c^3$	VIII)	$Sc^6 e^7$

Digitized by Google

Ginge Sc^6 b^4 so Df^3 e^4, und dann d^2 d^4.

Weiss.		Schwarz.
d^2 d^4	IX)	h^7 h^6
roch. Kh^1 Tf^1	X)	g^7 g^5

Geht c^7 c^6, so Tf^1 e^1, geht dann Se^7 g^6, so Df^3 e^4 und gewinnt.

Df^3 e^4	XI)	Lf^8 g^7
f^2 f^4	XII)	g^5 f^4:
Lc^1 f^4:	XIII)	Dd^8 d^6
Lf^4 e^5:	XIV)	Lg^7 e^5:
De^4 g^4 †	XV)	verloren.

(Die im zehnten Zuge vorkommende Rochade, wo der König nach h^1 geht, ist die bei den Italienern gebräuchliche, wo es dem Könige und dem Thurme freisteht, auf jedes beliebige Feld von h bis e zu gehn, wenn nur der König auf die andere Seite des Thurms zu stehen kommt).

Zweite Vertheidigung.

Sf^3 g^5	IV)	Sf^6 e^4:
Lc^4 f^7:†	V)	Ke^8 e^7

Weiss hüte sich, im fünften Zuge den Bauern f^7 mit dem Springer zu nehmen, weil Schwarz Dame nach h^4 zieht und einen starken Angriff bekommt.

Weiss kann nun die Springer tauschen oder d^2 d^3 ziehn, und hat jedenfalls die Rochade mit einer bessern Stellung gewonnen.

Der Anonimo Modenese in seinem Werke:

Digitized by Google

Sopra il giuoco degli scacchi, osservazione pratiche nuova edizione, Milano 1831 (das Original erschien 1750) lässt den Weissen im vierten Zuge Sb^1 c^3 ziehn. Diesen Zug führt er in einigen sehr geistreichen Spielen durch, die hier wegen der darin vorkommenden italienischen Rochade und weil sie mehr schön als gezwungen sind, wegbleiben mögen, bis auf Folgendes:

Weiss.		Schwarz.
Sf^3 g^5	IV)	d^7 d^5
e^4 d^5:	V)	Sf^6 d^5:
Dd^1 f^3	VI)	Dd^8 g^5:
Lc^4 d^5:	VII)	

Nimmt statt dessen die Dame, so folgt Lc^8 e^6

Sc^6 d^4

Df^3 f^7:† VIII) Ke^8 d^8,

wodurch er ein von Natur gewonnenes Spiel hat. Hätte Weiss zur Vertheidigung seiner beiden Bauern Ld^5 e^4 gezogen, so wäre Schwarz Lc^8 g^4† gegangen, und hätte sodann, wenn Weiss f^2 f^3 zog, Lg^4 h^5, wenn aber Weiss statt dessen lieber Ld^5 f^3 zog, Lg^4 e^6 gespielt.

(Hier mag die Bemerkung hinzugefügt werden, dass sich der Anonimo, Lolli und der Verfasser der Anastasia über den letzten Zug des Schwarzen irren, denn Weiss bekommt durch h^2 h^4 ein gutes Spiel. Das Weitere über diese Spielart siehe Tab. V.)

Digitized by Google

Dann macht er über das Opfern des Springers im sechsten Zuge folgende Bemerkung:

Es gefällt mir, hier zu behaupten, dass, wenn Weiss, wie Einige wollen, im sechsten Zuge Sg^5 f^7: zieht, der Schwarze den Springer mit dem Könige nehmen müsse, wodurch er zwar einige Zeit dem Angriffe unterworfen bleiben, sich hernach aber mit Vortheil demselben würde entziehen können.

Lolli, der Commentator des anonimo (Ercole del Rio), räth in seinem Abschnitte vom Angriff dem Weissen, im 6ten Zuge d^2 d^4 zu ziehn. (Siehe die Notiz über Mosler.) In dem Abschnitte von der Vertheidigung will er den Beweis führen, dass, wenn Weiss im sechsten Zuge seinen Springer auf f^7 opfert, der Schwarze nach einer freilich mühsamen Vertheidigung ein besseres Spiel erhält. Er führt dies folgendermassen aus:

Weiss.		Schwarz.
Sf^3 g^5	IV)	d^7 d^5
e^4 d^5:	V)	Sf^6 d^5:
Sg^5 f^7:	VI)	Ke^8 f^7:
Dd^1 f^3†	VII)	Kf^7 e^6
Sb^1 c^3	VIII)	Sc^6 e^7
d^2 d^4	IX)	h^7 h^6
Df^3 e^4	X)	c^7 c^6
De^4 e^5:†	XI)	Ke^6 f^7
De^5 h^5†	XII)	Kf^7 g^8

Digitized by Google

Weiss.		Schwarz.
roch.	XIII)	Lc^8 f^5
Tf^1 e^1	XIV)	Lf^5 g^6
Dh^5 f^3 od. h^4	XV)	Kg^8 h^7.

Schwarz hat eine Figur für zwei Bauern und keine schlechte Stellung.

Oder vom XIten Zuge:

roch. Kg^1 Te^1	XI)	Ke^6 f^7
De^4 e^5: †	XII)	Kf^7 g^8
De^5 h^5	XIII)	Dd^8 d^6
Te^1 e^7:	XIV)	Dd^6 e^7:
Sc^3 d^5:	XV)	De^7 e^1 †
Lc^4 f^1	XVI)	c^6 d^5:

oder im XVten Zuge:

Lc^4 d^5:	XV)	c^6 d^5:
Dh^5 d^5:	XVI)	Lc^8 e^6 oder Kg^8 h^7,
oder Lc^1 d^2	XV)	Lc^8 e^6

Schwarz hat den Vortheil eines Thurms gegen drei Bauern höchstens.

Andere Art des Angriffes:

roch.	IX)	c^7 c^6
Tf^1 e^1	X)	Se^7 g^6
(Df^3 c^4) d^2 d^4	XI)	Lf^8 b^4 .

Nimmt d^4 e^5: so Lb^4 c^3: dann Th^8 f^8 und Schwarz hat bei sicherm Spiele eine Figur mehr.

Df^3 g^3	XII)	Lb^4 c^3:

Digitized by Google

Nimmt Weiss den Laufer, so geht Th^{8} f^{8} und der König hinter den Thurm, wie vorher:

Weiss.		Schwarz.
Te^{1} e^{5}:†	XIII)	Sg^{6} e^{5}:
Dg^{3} e^{5}:†	XIV)	Ke^{6} f^{7}
Lc^{1} g^{5}	XV)	Lc^{3} d^{4}:

Schwarz hat ein überlegenes Spiel, denn auf

De^{5} f^{4}†	XVI)	folgt	Ld^{4} f^{6}
oder De^{5} d^{4}:	XVI)		Dd^{8} g^{5}:
oder Lg^{5} d^{8}:	XVI)		Ld^{4} e^{5}:

Schwarz bleibt um zwei Figuren im Vortheile.

Mosler, das Schachspiel nach dem Italienischen des Autore modenese, Coblenz 1822, Tabelle V, Veränderung 17—19 opfert im sechsten Zuge nicht den Springer, sondern zieht d^{2} d^{4}, und lässt den Schwarzen fünferlei dagegen ziehen:

1) h^{7} h^{6}, darauf zieht Weiss nicht Sg^{5} f^{7}:, weil Schwarz eine gute Vertheidigung habe, sondern Dd^{1} f^{3}. „Bei dem erfolgenden Tausche wird Weiss immer um einen Bauern stärker bleiben. Lolli.“ 2) Sc^{6} d^{4}: dann zieht Weiss c^{2} c^{3}, und geht der Springer nach c^{6} zurück, Dd^{1} d^{5}: „Geht Springer nach e^{6}, so folgt am besten Dd^{1} d^{5}: Lolli.“ 3) Lc^{8} e^{6} „dann spielt Weiss Sg^{5} e^{6}: Schwarz f^{7} e^{6}:, Weiss Lc^{4} b^{5} † und verdoppelt einen Bauern, oder wenn Schwarz den Springer des Königs nach e^{7} zieht, giebt Weiss Dd^{1} h^{5} Schach und gewinnt den Königsbauern. Lolli.“

Digitized by Google

4) Lf^8 e^7, dann folgt

Weiss.		Schwarz
Sg^5 f^7:	VII)	Kg^8 f^7:
Dd^1 f^3 †	VIII)	Kf^7 e^6
Sb^1 c^3	IX)	Sc^6 b^4
Df^3 e^4	X)	c^7 c^6
a^2 a^3	XI)	Sb^4 a^6
De^4 c^5: †	XII)	Ke^6 f^7
Sc^3 d^5:	XIII)	c^6 d^5:
Lc^4 d^5: †	XIV)	
Kg^1 Te^1	XV)	

Weiss hat besseres Spiel.

5) e^5 d^4: so Weiss Sg^5 f^7: dann spielt Schwarz a) Dd^8 e^7 †, Weiss Dd^1 e^2. „Nimmt der König jetzt den Springer, so Lc^4 d^5: †, und deckt Lc^8 e^6, so rochirt Kg^1 Te^1 mit dem besten Angriffe. Nimmt aber die Dame die Dame, so nimmt der König wieder, nimmt dann der König den Springer, so Lc^4 d^5: † nimmt dann auf c^6 und verdoppelt einen Bauern.“ Lolli.

Meine, von mehreren starken Spielern getheilte Meinung ist, dass Schwarz im letzteren Falle mindestens eben so gut, wenn nicht etwas besser, als Weiss steht.

Oder b) Schwarz Ke^8 f^7:, dann folgt

Dd^1 f^3 †	VIII)	Kf^7 e^6
Df^3 e^4 †	IX)	Sc^6 e^5

Digitized by Google

Weiss.		Schwarz.
roch Kg^1 Te^1	X)	Dd^8 d^6
Lc^1 f^4.	XI)	Weiss steht besser.

Hierbei will ich noch bemerken, dass Mosler unter dem autore modenese den Ponziani nicht meinen kann (oder dessen 1769 erschienene 1ste Ausgabe, die ich nicht kenne, müsste von der 2ten Ausgabe durchaus verschieden sein).

Lewis hat unter den neuern Schriftstellern eine besondere Sorgfalt auf die Ausarbeitung dieser Spieleröffnung verwendet, und manches Neue und Interessante hinzugefügt. Von seinem Werke: a series of progressive lessons on the game of chess, second edition, London 1833, ist der erste Theil nur für Anfänger geschrieben, und enthält nur die einfachsten Eröffnungen (Seite 122 — 124.); doch macht der Verfasser hier einen schwer zu begreifenden Fehler, nämlich

Sf^3 g^5	IV)	d^7 d^5
e^4 d^5:	V)	Sf^6 d^5:
Dd^1 f^3	VI)	Lc^8 e^6
Sg^5 e^6:	VII)	f^7 e^6
c^2 c^3	VIII	Weiss steht besser.

Im sechsten Zuge musste Schwarz aber nicht Lc^8 e^6, sondern Dd^8 g^5: spielen, und erhält dadurch ein dem Weissen überlegenes Spiel.

In dem zweiten, für bessere Spieler geschriebenen

Digitized by Google

Theile zeigt er von Seite 60—83, wie Schwarz durch einen Fehlzug des Weissen (nämlich wenn auf IV) Sf^6 e^4: der Weisse V) Sg^5 f^7: statt Lc^4 f^7:† spielt) ein schönes Angriffsspiel erhält. Wenn ich auch hier nicht überall der Meinung des Verfassers bin, sondern ihn in einigen Punkten berichtigt zu haben glaube, so gebührt ihm doch das Verdienst, dies Spiel zuerst auf eine umfassende Weise bearbeitet zu haben.

Von Seite 83—89 zeigt er den Angriff des Weissen und äussert, dass d^2 d^4 im sechsten Zuge gut, dass aber Sg^5 f^7: der beste Zug sei. Das Schöne in den nun folgenden Spielen besteht darin, dass Lewis die nach f^3 gezogene Dame möglichst lange die fLinie beherrschen lässt, was namentlich Lolli verabsäumt.

Die Beschränktheit des Raumes gestattet mir nicht, die in jenem Werke über unsre Partie vorkommenden Spiele hier durchzuführen. Im Verlaufe des Werkes habe ich indessen öfters darauf hingewiesen.

Hiermit schliesse ich das Verzeichniss der Autoren. Es haben freilich noch mehrere Schriftsteller, z. B. Allgaier, de la Bourdonnais, Walker u. a. m. über dies Spiel geschrieben, doch schöpfen sie meistentheils (mit kleinen Abänderungen in Rücksicht auf die Rochade) aus den Italienern, oder theilen schon Bekanntes mit.

Digitized by Google

Wem die hier gegebenen Notizen zu weitläuftig erscheinen, der findet am Anfange des ersten Abschnittes (Ueberschrift VI) einige kürzere Bemerkungen über die Autoren.

Die specielle Kritik der Autoren habe ich hier absichtlich unterlassen. Der geneigte Leser kann sie sich leicht selbst bilden, indem er ihre Spiele mit den hier ausgeführten vergleicht.

Digitized by Google

Erster Abschnitt.

Ueber den Angriff des Weissen.

Anmerkungen.

Tabelle I.

Ueberschrift.

Die der Ueberschrift hinzugefügten Anmerkungen sollen dazu dienen, dem Leser die hauptsächlichsten Varianten, die späterhin durchgenommen werden, anzudeuten, so wie den Zweck der geschehenen Züge zu zeigen.

IV. Schwarz könnte auch Sf^6 e^4: ziehen, wogegen Weiss am besten Lc^4 f^7: † spielt (Tab. IV. 2.)

V. Zieht Schwarz Sc^6 a^5, so verliert er einen Bauern (Tab. IV. 1.).

VI. Dieser Zug des Weissen bildet den Hauptgegenstand gegenwärtiger Untersuchung. Die Schriftsteller sind verschiedener Meinung darüber; **Lolli** behauptet, er sei nur gegen einen schwächern Spieler zu wagen, indem Schwarz freilich zu einer müh-

Digitized by Google

samen Vertheidigung gezwungen wird, zuletzt jedoch einen Springer gegen zwei Bauern haben wird. Er macht dabei auf dreierlei aufmerksam:

1) Schwarz solle, sobald Weiss d^2 d^4 zieht, h^7 h^6 ziehen, um den Laufer c^1 zu verhindern, auf g^5 zu kommen und den Springer e^7 zu fesseln.

2) Schwarz solle sobald als möglich c^7 c^6 ziehn, zur Deckung seines Springers d^5 und zur Verhinderung des Zuges Sc^3 b^5.

3) Schwarz solle, sobald die feindliche Dame seinen Königsbauern angreife, denselben nicht zu vertheidigen suchen, und dürfe in keinem Falle mit diesem Bauern vorrücken oder den feindlichen Damenbauern nehmen, dagegen ihn, wenn er durch den Thurm angegriffen werde, mit dem Springer e^7 g^6 decken. Sein Fehler besteht aber darin, dass er in den beiden Angriffen des Weissen 1) im 10ten Zuge Df^3 e^4 spielt, statt zu rochiren, oder 2) im 9ten Zuge rochirt, statt d^2 d^4 zu ziehn. Ponziani hat durch richtige Umstellung der Züge den Angriff des Weissen verstärkt. Lewis widerspricht sich, indem er in seiner Ausgabe des Greco sagt: „Die Aufopferung des Springers verschafft dem Weissen einen starken Angriff, dessen ungeachtet ist dies schlecht gespielt, da Schwarz bei gehöriger Sorgfalt sein numerisches Uebergewicht behaupten kann. d^2 d^4 ist der richtige Zug.“ — Dagegen sagt er in

Digitized by Google

seinem Lehrbuche über das Schachspiel: „d^2 d^4 ist ein guter Zug, der beste aber ist Sg^5 f^7:." — Obgleich die Ausführung des letztern Zuges stellenweise sehr schön ist, so scheint sie mir doch nicht durchweg richtig zu sein; auch konnte sie nicht erschöpfend sein, sondern deutet manche der schwierigsten Angriffe nur kurz an. Allgaier räth in seinem (wohl nur für Anfänger geschriebenen) Werke, den Springer im 6ten Zuge zu opfern, führt indessen dies Spiel nur kurz und mangelhaft durch. de la Bourdonnais in seinem nouveau traité du jeu des échecs erklärt den dritten Zug des Schwarzen für schlecht, und lässt im 6ten Zuge den weissen Springer auf f^7 nehmen, und sagt darüber: „Das Opfern dieses Springers giebt dem Weissen einen sehr starken Angriff, und die Schwarzen können schwerlich (difficilement) die Partie vertheidigen." Geht der schwarze Springer im 8ten Zuge nach b^4 statt nach e^7, so räth er, sogleich a^2 a^3 zu ziehn. Hierdurch glaube ich, werden beide Spiele ziemlich gleich zu stehen kommen. (Weitere Notizen über Cozio, Greco, anonimo modenese u. A. siehe in der Einleitung.)

Meine Meinung ist, dass Weiss im sechsten Zuge den Springer auf f^7 opfern müsse. Er erhält hierdurch einen sehr starken und interessanten Angriff, und wird mindestens für seinen geopferten Springer drei Bauern mit bedeutend besserer Position erhalten.

Digitized by Google

Doch kann Weiss ohne Nachtheil im 6ten Zuge d^2 d^4 ziehn, der Gegner wird indessen bei einer sehr einfachen Vertheidigung in wenigen Zügen eine Remisstellung erzwingen können, wobei er noch einige Tempi gewonnen hat. Die Durchführung dieses Spieles steht am Ende dieses Abschnittes.

Zöge Weiss, um den Angriff zu verstärken, Dd^1 f^3 oder Dd^1 h^5, so würde Schwarz Dd^8 g^5: oder g^7 g^6 spielen und ein besseres Spiel erhalten. Das Spiel des Schwarzen für diesen Fall ist im zweiten Abschnitte enthalten.

VIII. Schwarz könnte auch Sc^6 b^4 ziehn, worauf Weiss Df^3 e^4 spielt.

IX. Schwarz zieht h^7 h^6, um den Laufer c^1 von g^5 abzuhalten. Er könnte auch c^7 c^6 spielen. Dieser Zug (h^7 h^6) ist von den meisten Schriftstellern als nothwendig und als der beste angegeben, um den Laufer c^1 von dem Felde g^5 abzuhalten. Es wird sich aber in der Folge zeigen, dass auf den angegebenen Zug Weiss unfehlbar die Partie gewinnt.

X. Die Rochade ist unstreitig der stärkste Zug für Weiss; sie bringt den Thurm leicht zum Angriff auf die eLinie, während die Dame dem feindlichen Könige die fLinie abschneidet. Bei der italienischen Rochade würde man den Thurm sogleich auf e^1 stellen, und ein noch stärkeres Spiel haben.

Digitized by Google

Schwarz könnte statt c^7 c^6 noch g^7 g^5 oder b^7 b^5 ziehen.

---

1) XII. Weiss kann auch, wie Lewis vorschlägt d^4 e^5:† spielen, welches man in der Variante, wo der König im 12ten Zuge nach d^7 geht, sehen kann. Ich habe hier diesen Angriff gewählt, theils weil er mir lebhafter scheint, theils um die Mannigfaltigkeit des weissen Spieles zu zeigen.

XVII. Schwarz ist rettungslos verloren.

2) Durch diese Spielart sind eine Menge anderer, z. B. wo Schwarz statt der Dame etwa b^7 b^5 oder g^7 g^5 zieht, abgemacht. Einige andere, z. B. Lc^8 g^4, ergeben sich von selbst, wenn man mit dem Zuge Te^5 d^5†† anfängt.

3) XIII. Zöge Schwarz Kd^6 c^7, so gewinnt Weiss durch Te^5 d^5† die Dame und das Spiel.

3) XXI. Wollte Schwarz den Thurm b^5 durch Bauer oder Springer nehmen, so würde sein Spiel durch folgende Züge, Df^7 e^6†, De^6 d^7†, Dd^7 b^7:†, noch rettungsloser.

XXII. Die Dame bietet Schach, damit der Thurm sich mit Schach entfernen kann, und so der Springer c^3 genommen werde.

6) XIV. Schwarz opfert seinen Springer, um seinen Laufer f^8 in Thätigkeit zu bringen; Weiss darf jetzt nicht wie vorher spielen, sondern muss

Digitized by Google

durch den Zug Te^5 e^7 †† diesen Laufer von Neuem fesseln.

9) XIV. Zöge der schwarze König d^6 e^6, so würde Weiss leicht durch Sd^5 b^6 † gewinnen; dasselbe geschähe, wenn der König im folgenden Zuge den Bauern e^6 nähme.

10) XVIII. Der Laufer f^4 geht nach d^2, um dem feindlichen Könige, falls er auf g^6 ginge, das Feld g^5 abzuschneiden.

11) XIV. Ginge der schwarze König nach c^5, so würde er durch b^2 b^4 †, Df^3 d^3 † in zwei Zügen mat.

12) XII. Weiss würde ganz eben so spielen, wenn Schwarz statt b^7 b^5 etwa g^7 g^5 zöge, wobei im 16ten Zuge noch der gBauer erobert würde.

XV. Zöge Schwarz Kd^6 c^7, so spielt Weiss Sc^3 b^5 †, nimmt dann die Dame mit Schach und gewinnt im erstern Falle den Ta^8, im zweiten den Th^8 oder macht mat.

XVIII. Weiss gewinnt mindestens noch einen Offizier, nämlich bei b^7 b^5 durch Schachbieten mit der Dame den Thurm a^8, bei g^7 g^5 durch Te^1 e^8 den Laufer c^8. —

13) XIV. Ginge Kd^6 e^6, so würde er in vier Zügen mat.

XVII. Schwarz verliert nun seinen Laufer c^6 und somit das Spiel.

Digitized by Google

14) XVII. Die schwarze Partie ist verloren, weil der König dem ihm drohenden Abzuge nicht ausweichen kann; wollte er Lf^{8} d^{6} ziehn, so gewinnt Weiss durch Te^{5} e^{7} †.

15) XVII. Die schwarze Dame kann noch auf einige andere Felder gehen; dann würde Te^{5} im 19ten Zuge aber stets ein Feld finden, wo er sie angreift und erobert.

16) XVII. Dieser Zug des Schwarzen ist gezwungen, denn wollte er mit dem Könige auf d^{6} zurück, so zöge Weiss Df^{3} f^{4} †, Ta^{1} d^{1} † und Df^{4} d^{4} † mat.

19) XV. Schwarz nimmt den Thurm mit der Dame, weil er scheinbar nach geschehenem Tausche einen Thurm und zwei Laufer für seine Dame besitzt; er verliert aber durch das Schachbieten des Weissen im 20sten Zuge den Laufer e^{7}. — Sollte Schwarz statt Dd^{4} e^{5}: etwa Dd^{4} b^{2}: ziehen, so ist es ganz dieselbe Stellung wie bei 16) XV; zöge er aber Kd^{6} d^{7}, so würde Weiss durch Ta^{1} d^{1} gewinnen.

20) XIV. Der Laufer d^{5} darf nicht genommen werden, weil der Te^{5} nach d^{5} gehn und die Dame erobern würde. Schwarz muss König oder Dame ziehn, weil er den Abzug nicht ertragen kann.

21) XIV. Ginge die Dame auf c^{5}, so zöge Weiss Ld^{5} b^{3}.

Digitized by Google

XV. Nähme Schwarz mit dem Springer, so spielte Weiss gleichfalls Td^1 d^5 : †.

XVI. Wollte Schwarz den Td^5 nehmen, so folgte Df^3 d^5 : †, Te^5 e^7 †† und mat.

XVII. Ginge der König nach c^7, so wäre er in zwei Zügen mat.

22) XV. Geht der König nach d^7, so ist die Stellung dieselbe, wie bei 20) XV.

23) XVI. Zieht Schwarz b^7 b^5, so verliert er mindestens die Dame.

26) XV. Dies ist das einzige Feld, auf welches die Dame gehen kann; zöge sie anders, so würde sie entweder erobert oder Schwarz wäre in wenigen Zügen mat.

27) XIV. Auf jeden andern Zug von Schwarz folgt Te^5 d^5 : †† und Gewinn.

XVI. Das weisse Spiel steht sehr gut. Ist der Springer d^5 genommen, so hat Weiss freilich nur 3 Bauern gegen einen Springer, seine Stellung ist aber so überwiegend, dass Schwarz verlieren wird.

28) XIV. Man muss bei dieser und den folgenden Varianten wohl bedenken, dass Weiss schon zwei Bauern für seinen Springer hat, Schwarz also keinen Stein, etwa um seine Stellung zu verbessern, Preis geben darf.

29) XIX. Schwarz darf nicht c^6 d^5: spielen, denn er würde im 3 Zügen mat sein. Der weisse

Digitized by Google

Springer hat die Absicht, auf c^7 zu gehn, welches Schwarz auf zwei Arten zu pariren sucht; sein Spiel ist indessen nicht zu halten.

31) XV. Geht der König d^7 e^7, so zieht Weiss Lc^1 g^5 †, Ta^1 e^1 †, erobert die Dame mit Schach und gewinnt leicht.

XIX. Schwarz ist in wenigen Zügen mat.

32) XVI. Ginge die schwarze Dame d^8 c^7, so gewinnt Weiss durch Lc^4 b^5 †.

33) XIV. Zieht der König nach d^7, so spielt Weiss Lc^1 f^4, und wird wegen der schlechten Stellung der schwarzen Dame mindestens eine Figur gewinnen.

34) XV. Zieht die schwarze Dame nach e^7, so spielt Weiss ganz so, wie hier angegeben ist, zieht sie aber nach f^6, so folgt Laufer c^1 f^4, und begiebt sich der schwarze König nach b^6, so giebt die Dame auf b^3 Schach und in zwei Zügen mat.

35) XI. Lolli schlägt diesen Zug vor, indessen ist er bei dem Angriffe mit der weissen Dame schon von der fLinie gegangen. Lewis zieht hierauf: Weiss d^4 e^5:, führt diesen Zug jedoch auf folgende Gegenzüge des Schwarzen: 1) Ke^6 e^7 2) Sg^6 e^7 nicht aus. Walker spielt ebenso und schlägt ausserdem statt d^4 e^5: noch Df^3 e^4 als guten Zug vor. Der stärkste Zug aber, der meines Wissens noch von keinem Schriftsteller angeführt ist, scheint ohne Zwei-

Digitized by Google

fel Df^3 h^5 zu sein. Die Dame greift hier den Springer an, und fesselt, wenn der König ihn decken will, beide Figuren, und beherrscht ausserdem noch die jetzt wichtige fünfte Linie und das Feld d^1. Die Vertheidigung des Schwarzen kann auf verschiedene Arten versucht werden; einer der Hauptpunkte beim Angriff des Weissen besteht darin, zu entscheiden, ob der Be^5 durch seinen Bauern d^4, seinen Thurm e^1 oder gar nicht genommen werden muss.

XIV. Der weisse Springer muss genommen werden, denn er droht einen gefährlichen Abzug; überdies kann Schwarz den Verlust eines Offiziers nicht ertragen, da Weiss alsdann bei besserer Position zwei Bauern mehr haben würde.

36) XVI. Weiss tauscht erst die Springer, um durch Tausch des Gegners keinen Doppelbauern zu erhalten.

XVII. Weiss hat jetzt 2 starke Bauern mehr, welche das Spiel gewinnen müssen.

37) XVI. Geht die schwarze Dame nach d^8, so giebt die Dame h^5 f^5 †, dann Springer c^3 e^4 † und der Laufer e^5 ist verloren.

XVIII. Nimmt der schwarze Laufer den weissen, so ist die Dame verloren.

39) XVI. Jetzt hat man ganz dieselbe Position, wie bei 31) XV., wo Weiss entscheidend gewinnt.

Digitized by Google

40) XVI. Will Schwarz den Bauern e^6 mit dem Laufer c^8 nehmen, so ist dieser nebst dem Springer g^6 in 3 Zügen verloren; nimmt er ihn aber nicht, so gewinnt Weiss auch, da er zwei Bauern mehr hat, und fast sämmtliche Figuren des Schwarzen sperrt.

41) Geht der König im zwölften Zuge gleich auf f^7, so würde Thurm e^1 e^5: dem Weissen keinen so starken Angriff geben, wie Thurm e^1 e^3, obgleich man jenen Zug ohne besondere Gefahr auch thun kann.

XIII. Der schwarze König entfernt sich, um den Springer g^6, der doch nicht zu halten ist, ohne Schach zu verlieren. Schwarz scheint ausserdem durch den folgenden Zug seine Figur wieder zu bekommen, da sich aber:

XV. der Thurm nach f^3 entfernt, so darf er den Springer c^3 nicht nehmen, ohne in drei Zügen mat zu sein. Schwarz deckt dies Mat mit der Dame auf e^7, zugleich auf e^1 Mat drohend.

XVI. Der Zug des Weissen kostet dem Schwarzen die Dame gegen den Springer, was der Zug Lc^8 e^6 nur verzögern, aber nicht verhindern kann. Wäre aber die Dame nicht auf e^7, sondern auf d^7 gegangen, um auf den Zug Springer c^3 e^4 durch Laufer f^8 e^7 zu decken, so gewinnt Weiss durch Dg^6 f^7 †, Se^4 g^5 †, Lc^4 d^3 † die Dame, welche er am besten mit dem Thurme nimmt.

Digitized by Google

42) XIV. Weiss nimmt jetzt sehr gut erst den Bauern e^5 mit seinem Bauern d^4, weil er das schwarze Spiel noch mehr beschränkt und das Schlagen seines Thurms oder Springers durch den Springer d^5 nicht zu fürchten hat.

43) XV. Weiss würde nicht gut spielen, wenn er auch jetzt, wie im vorigen Spiele, den Laufer e^6 mit dem seinigen schlüge, da der schwarze König nicht nehmen, sondern nach e^7 ziehn würde, während die Dame auf d^1 Mat drohet.

XVIII. Der Zug des Schwarzen ist offenbar schlecht; doch wird Weiss stets gewinnen. Lässt Schwarz seine Dame stehn, so kann öfters der Zug: Laufer c^1 h^6:, und wenn die Dame den Thurm a^1 nimmt, Laufer h^6 d^2 mit Vortheil geschehen.

44) XVI. Die schwarze Dame sucht den Springer noch einmal zu decken; diese Deckung ist aber nur scheinbar, da sie, ohne verloren zu sein, den Laufer nicht wieder nehmen darf.

45) XV. Schwarz darf den Springer nicht nehmen; wollte er das Mat decken, so würde er, da der Weisse seine geopferte Figur schon eingebracht hat und bedeutend besser steht, jedenfalls verlieren.

46) und 47) Schwarz will dem Thurme e^3 das Feld f^3 versperren; dieser geht nach g^3, und treibt mit seinem Laufer c^4 entweder den König vom Springer ab, oder greift letztern einmal mehr an, als er zu decken ist.

Digitized by Google

48) XII. Geht der König e^6 d^6, so tauscht Weiss so lange auf d^5, bis er entweder mit dem Thurme die Damen erobert, oder mit seiner Dame ohne Gefahr auf f^6 Schach bieten und den Thurm h^3 erobern kann.

XVI. Weiss hat freilich gegenwärtig nur drei Bauern gegen einen Laufer, seine Stellung ist aber so angreifend, dass er unfehlbar noch mehr gewinnt. Zieht z. B. Schwarz Thurm h^8 f^8, so geht c^4 c^5, ziehet Schwarz Dd^8 e^7, so geht Laufer c^1 d^2.

49) Schwarz sucht in dieser und den folgenden Spielarten den Bauern b^7 zu erhalten, denn erobert Weiss denselben, so hat er vier Bauern, worunter zwei starke Freibauern gegen einen Laufer.

XV. Geht der König nach d^6, so giebt die Dame f^3 a^3 Schach.

XVI. Ginge der König nach b^8, so würde Weiss durch Dame f^3 g^3 gewinnen.

XVIII. Zieht die schwarze Dame d^8 e^7, so zieht Weiss, falls der schwarze König auf b^6 steht, seine Dame nach b^3, und gewinnt die Partie in wenigen Zügen; stände der schwarze König aber auf b^8, so würde Weiss die Damen tauschen, seinen Laufer c^8 zurückziehn, und hätte bei besserer Stellung drei Bauern mehr.

50) XVI. d^6 ist das einzige Feld, welches der König, ohne sogleich mat zu werden, einnehmen kann.

Digitized by Google

XVII. Weiss muss durchaus im Angriff bleiben und opfert seine Laufer, um seinen Thurm a^1 mobil zu machen. Nähme Schwarz keinen der Laufer, sondern zöge Laufer g^7 e^5, so spielt Weiss: Lf^4 e^5 †, Df^3 f^6 †, Tc^5 c^7 †. Schwarz muss jetzt die Dame gegen den Thurm opfern, oder wird in wenigen Zügen mat.

XVIII. Zieht Schwarz jetzt den Laufer vor, so würde am besten der Thurm c^5 nehmen. Geht der schwarze König dann nach d^7, so wird er Dame, Thurm, Springer und einige Bauern gegen zwei Thürme und einen Laufer verlieren. Zieht Schwarz in den folgenden Zügen anders, so wird Weiss mindestens die Dame erobern.

51) XX. Geht der König nach d^6, so sagt der Springer c^3 mat.

XXI. Ginge der schwarze Thurm h^8 g^8, so würde Weiss den Springer e^7 mit seinem Thurm nehmen.

XXV. Weiss hat 5 Bauern und die Dame gegen zwei Thürme und steht weit besser. Weiss hätte statt Te^5 e^7 : † auch d^4 d^5 ziehen können.

52) XIV. Schwarz geht mit der Dame, um seinem Könige Platz zu machen, den Bauern b^7 zu decken und um sich überhaupt zu entwickeln.

XV. Nähme die Dame den Bauern d^4, so bekäme Weiss durch den Zug Laufer d^2 c^3 einen sehr starken Angriff.

Digitized by Google

XV. Ginge die schwarze Dame auf a^3 oder b^6, so wäre sie durch Ld^5 e^6† und Lc^3 a^5 (†) verloren.

XVII. Schwarz darf den Laufer b^7 nicht nehmen, denn die weisse Dame nimmt seinen Laufer mit Schach und dann den Thurm a^8. Weiss verliert freilich seinen Laufer c^3, wird aber mit der Dame und den beiden Thürmen gegen den im freien Felde befindlichen König siegen. Nimmt die schwarze Dame den Laufer c^3, so giebt die weisse Dame auf b^8 Schach, geht der König (am besten) nach c^6, so giebt sie auf b^5 Schach und gewinnt leicht.

XVIII. Nähme der Laufer den Thurm e^7, so giebt Weiss in zwei Zügen mat. Zöge der König nach d^8, so giebt der Laufer c^3 auf a^5 Schach, und das Spiel bleibt ganz dasselbe. Die jetzt folgenden Züge sind alle gezwungen; der Zweck des Weissen ist, den feindlichen König auf g^6 oder h^7 zu treiben, um mit seinem Laufer b^7 Schach König und Dame bieten zu können. Schwarz thut hier die Züge, wodurch er dies am längsten verhindert.

XXV. Nimmt die Dame den Laufer, so verliert Schwarz noch einen Thurm oder wird mat.

53) XVI. Zieht der schwarze Laufer nach d^6, so gewinnt Weiss durch c^2 c^4.

XVII. Je nachdem die schwarze Dame zieht, spielt Weiss, wird aber stets leicht gewinnen.

Digitized by Google

54) XV. Schwarz zieht diesen Bauern zwei Schritte, um dem Laufer c^3 das Feld a^5 zu versperren.

XVI. Zieht Schwarz den Springer nach d^6, so zieht Weiss Dame f^3 f^7 †.

XVII. Nimmt die Dame den Laufer nicht, so folgt Ta^1 d^1.

55a) XVII. Geht der König nach d^7, so nimmt die weisse Deme den Bauern h^6.

56) XI. Schwarz muss während des ganzen Spieles sehr vorsichtig sein in Hinsicht des Zuges b^7 b^5. An dieser Stelle ist er offenbar schlecht, doch kann er zuweilen, namentlich gegen schwächere Spieler, mit Vortheil angewendet werden

57) Weiss wählt auf den Zug: König e^6 d^7 einen andern Angriff, als da der König e^6 d^6 ging, denn Te^1 e^5: würde hier nicht so stark sein wie dort, da der Laufer c^1 f^4 den schwarzen König nicht unmittelbar auf einen Abzug stellt. Indessen würde man auch mit diesem Zuge einen höchst lebhaften Angriff erhalten. Zöge der König, um nicht in eine der von 1—34 abgehandelten Spielarten zu gerathen, nach e^8, so nimmt Springer c^3 den Springer d^5, den er nicht wieder nehmen kann, ohne die Dame zu verlieren oder mat zu werden. Sollte es auffallen, dass Schwarz im zwölften Zuge nur den König zieht, so bemerke man Nr. 73., dass der

Digitized by Google

Gegenzug des Weissen e^5 e^6 ist. Hätte Schwarz also auch einen andern zwölften Zug, z. B. Springer d^5 c^3: oder g^7 g^5 gezogen, so würde der weisse Bauer im 13ten Zuge Schach geben, und der König müsste ziehen, was also eine blosse Umstellung der Züge sein würde.

58) XVII. Der Schwarze will den Springer c^3 von b^5 abhalten.

59) XIX. Nähme der Thurm d^1 d^5 gleich, so könnte Schwarz noch den Laufer vorziehen und sich noch einige Züge länger halten, was dadurch wegfällt, dass der Springer im folgenden Zuge nach e^7 mit Schach abzieht.

60) XVII. Der Laufer ist der beste Zug des Schwarzen; Weiss sucht noch einen Bauern zu erobern, deshalb greift der Laufer den Bauern c^2 an, den Weiss nicht decken oder ziehen darf, da er durch den Zug: Dame d^5 f^7 mit der seinigen sehr gefesselt sein würde.

XX. Die schwarze Dame darf den Laufer auf e^3 nicht decken, denn Weiss zöge Dame g^5 g^4 †, giebt dann dem nach e^7 gehenden Könige auf b^4 Schach und gewinnt durch b^4 b^7: ; der Laufer muss das Feld g^6 gedeckt halten, geht er nach e^4, so folgt Tc^1 d^1, die Dame geht nach c^4, und die weisse Dame gewinnt durch g^5 g^4 †. Der Laufer kann nach g^5 oder h^7 gehen, was für das fernere Spiel ganz gleich ist.

Digitized by Google

XXI. Welches Feld die schwarze Dame auch einnehmen mag, sie wird stets verloren gehen, falls der Laufer im folgenden Zuge den Thurm nimmt.

XXII. Nimmt der Laufer den Thurm d_6 nicht, so kostet der Bauer e^5 einen Stein, wodurch Weiss besser steht.

XXIV. Bei dem jetzigen Stande der Dame wird Schwarz im folgenden Zuge mat. Stände sie irgend wo anders, so wäre sie in wenigen Zügen verloren.

61) XV. Ginge der König nach e^7, so würde er durch Dh^5 f^7 † und Sc^3 e^4 † verlieren.

XVIII. Nimmt die schwarze Dame gleich, so wird Schwarz doch nicht verhindern können, nach den stattgehabten Umtäuschen zwei Bauern weniger zu haben; es bleibt ihm dann die Wahl, den d oder g Bauern zu verlieren.

XXI. Weiss nimmt den g Bauern und hat also 2 Bauern mehr und muss gewinnen.

62) XX. Weiss muss durch die Stärke seiner Bauern gewinnen.

63) XIX. Schwarz sucht, indem er den wichtigen Bauern e^6 nimmt, die Damen zu tauschen, wodurch die Spiele ziemlich gleich würden, worauf Weiss sich aber nicht einlässt, sondern den g Bauern nimmt, den schwarzen Laufer d^6 erobert und besser steht.

65) XVII. Wollte Schwarz d^5 d^4 ziehen, um

Digitized by Google

so die Vereinigung der weissen Bauern zu verhindern, so würde Weiss durch Dame f^3 a^3 Schach, gewinnen.

XIX. Die Dame muss nach e^8 ziehen, weil der Bauer e^7 sonst einen Thurm kosten würde.

XXII. Die schwarze Dame muss jeszt auf c^6 vorsetzen, wird getauscht und der Bauer e^7 rückt in die Dame.

66) XIX. Der Laufer c^8 darf nicht vorsetzen, denn der Bauer e^6 würde ihn nehmen und weder der Thurm a^8 dürfte die Dame, noch die Dame d^5 den Bauern d^7 nehmen, denn im ersteren Falle würde der Bauer d^7 den Thurm schlagend als neue Dame Schach geben und im zweiten Falle wäre die Dame durch Thurm e^1 e^6 † verloren.

XXI. Thäte Schwarz irgend einen andern Zug, so gäbe die weisse Dame Schach und der Bauer e^7 würde eine zweite Dame.

67) XII. Der König geht auf e^6 zurück, in der Hoffnung, hinter dem feindlichen Bauern, den Weiss nicht wegbringen kann, einen bessern Schutz zu finden, wie vorher hinter seinem eigenen.

XIII. Der Springer e^4 droht auf c^5 Mat.

XIV. Der König geht nach d^7, weil die Dame durch f^3 g^4 † einen Offizier gewinnen und einen zu starken Angriff erhalten würde.

XV. Ginge die Dame statt nach c^7 nach e^8, so wäre sie in 4 Zügen verloren.

Digitized by Google

68) XV. Der weisse Laufer greift die Dame an, um das Feld e^5 für seinen Springer decken zu können. Die schwarze Dame geht am besten wieder nach Hause.

XVII. Geht der König auf die f Linie, so verliert er seine Dame.

69) XV. Der Laufer schneidet dem Könige die Rückzugslinie nach der Damenseite ab, und präparirt ihm für die f Linie einen Abzug.

70) XV. Schwarz muss den Laufer nehmen, er würde sonst wie im vorigen Spiele oder auf a^5 mat.

XIX. Obgleich Schwarz noch sehr verschieden spielen kann, so wird er doch stets verlieren.

71) XVIII. Es wäre nicht so gut gewesen, den Thurm e^1 nach e^3 zu ziehen, denn die schwarze Dame würde späterhin durch den Zug e^8 h^5 den ungedeckten Thurm d^1 angreifen, wodurch Weiss einen Zug verlieren würde.

Schwarz muss seinem Könige durch Ziehen des a Bauern Luft machen; für die folgenden Varianten ist es gleich, ob derselbe einen oder zwei Schritte zieht.

XXII. Nimmt a^7 b^6 den Springer, so sagt die Dame auf d^6 und d^8, dann der Thurm auf a^3 Schach und geht der König a^7 b^6, so giebt die Dame auf d^6 Mat.

Digitized by Google

72) XIX. Indem die Dame gleich nach g^6 geht, verliert Weiss das Tempo, um den Thurm e^1 ins Spiel zu bringen.

XX. Der Thurm h^8 darf nicht nach h^7, da er in 3 Zügen verloren wäre.

XXIV, Der Thurm g^8 geht verloren und damit das Spiel.

73) XII. Hätte Schwarz einen anderen Zug gethan (ausgenommen mit der Dame, um seinem Könige das Feld d^8 frei zu machen), so gäbe e^5 e^6 Schach und der König würde nach c^7 gehn, was eine blosse Umstellung der Züge wäre.

XV. Weiss könnte auch sehr gut den Springer mit seinem bBauern nehmen.

XX. Der König mag den Bauern nehmen oder nicht, er wird in wenigen Zügen mat oder verliert die Dame.

74) XIV. Ginge der König nach a^5, so gewinnt Weiss durch Laufer c^1 d^2.

XV. Nimmt Schwarz mit der Dame, so verliert er dieselbe durch Laufer c^1 f^4 † und Thurm a^1 d^1; nimmt er aber mit dem Bauern c^6, so folgt Laufer c^1 f^4 †, Dame f^3 c^3 †, Dame c^3 c^5†, geht nun der König nach a^6, so folgt Laufer f^4 c^7, nimmt er aber den Springer a^4, so folgt b^2 b^3 mat.

XXI. Nimmt der König den Bauern, so folgt: Thurm a^1 d^1 und d^1 d^8, nimmt er ihn nicht, so zieht der Bauer nach d^6.

Digitized by Google

76) XV. Nähme statt der Dame c^6 d^5: so gewinnt Weiss durch Dame f^3 c^3†.

77) XV. Geht der König c^7 b^6, so gewinnt Weiss durch Dame f^3 b^3.

XVI. Geht der König auf irgend ein anderes Feld, so kann er durch Schach mit der Dame stets nach e^7 gezwungen werden.

XVIII. Will Schwarz das ihm drohende Mat verhindern, so erobert Weiss den Thurm h^8.

78) XVIII. Schwarz sucht durch diesen Zug das Mat zu verhindern und den Thurm h^8 zu dekken, verliert aber die Dame.

79) XVI. Geht der Königg nach d^6, so tauscht Weiss die Damen und rückt dann mit dem eBauern vor, den Schwarz nehmen muss, und steht sehr gut.

80) XV. Geht der König nach c^6, so zieht Weiss c^2 c^4.

81) XVII. Geht die schwarze Dame nach d^7, so kostet der Bauer e^7 einen Thurm.

82) XVII. Schwarz sucht den Plan des Weissen, noch einen Bauern ins Centrum zu bekommen, zu vereiteln, wodurch Weiss aber in den Stand gesetzt wird, seine Dame thätig zu machen und so zu gewinnen. Im 22sten Zuge spielt Weiss nicht Dame d^5 a^8:, obgleich er auch so gewinnen würde, sondern eleganter Laufer f^4 c^7.

83) XV. Schwarz stellt die Damen zum Tau-

Digitized by Google

sche, um die Heftigkeit des Angriffes zu vermindern und Weiss ist genöthigt, den Tausch anzunehmen, um für seinen e Bauern einen Offizier zu gewinnen.

XVII. Schwarz würde besser mit Laufer c^8 d^7 ziehen, doch würde Weiss auch dann einen Bauern mehr haben; ausserdem ist der Damenbauer des Schwarzen vereinzelt.

84) XII. Schwarz will durch das Ziehen der Dame seinem Könige Platz machen. Das Feld e^8 ist aber für die Dame sehr schlecht, weil sie dadurch ganz aus dem Spiel gebracht wird. Die d Linie kann dem Könige überdies wenig nützen, da Weiss sie forciren und seine Thürme zum Angriff bringen kann.

XIV. Wollte Schwarz mit dem Bauern nehmen, um seinen Springer e^7 zu erhalten, so geräth der Bauer b^7 in Gefahr, deckt ihn der Thurm, so folgt Laufer c^1 f^4, oder deckt ihn die Dame auf b^5, so folgt Bauer c^2 c^4.

XVI. Ginge der König nach c^7, so folgt Laufer c^1 f^4 † und dann Thurm e^1 e^3.

XVII. Weiss steht auf Gewinn, da er mit dem Laufer c^1 auf a^3 Schach droht, um hernach mit dem Bauern e^6 vorzugehen oder den herausgetriebenen König anzugreifen. Der Bauer e^6 kostet dem Schwarzen eine Figur und Weiss hat bei besserer Stellung zwei Bauern mehr.

Digitized by Google

85) XIV. Geht der König nach d^8, so folgt Thurm a^1 d^1, geht er aber gleich nach b^6, so spielt Weiss, wie hier angegeben, und bietet im 17ten Zuge mit dem Laufer f^4 d^2 Schach, und im folgenden Zuge mat.

86) XIII. Geht der König nach d^6, so verliert er die Dame in zwei Zügen.

XVI. Die schwarze Dame sucht den Bauern d^5 zu decken; ginge sie auf ein anderes Feld, so würde man entweder bei dieser Spielart bleiben, oder den Bauern d^5 nehmen, oder wie im folgenden Spiele den König angreifen.

XVIII. Der Laufer e^7 ist nicht mehr zu dekken, denn versuchte die Dame es, so geht Laufer f^4 d^6, den die Dame nicht nehmen darf.

87) XVII. Zieht Schwarz, um die Dame von der fünften Linie zu bringen, g^7 g^6, so nimmt Weiss den Bauern und zieht dann Thurm a^1 d^1.

89) XVI. Zieht der König d^8 e^7, so folgt b^2 b^3.

XVII. Weiss droht mit dem Thurme Schach König und Dame zu bieten; Schwarz mag jetzt König oder Dame ziehn, so wird er dem Angriffe doch nicht widerstehen können; wollte er aber Laufer c^8 e^6: spielen, und auf den Zug Thurm f^1 d^1 diesen Laufer auf d^5 vorsetzen, so gewinnt Weiss durch c^2 c^4.

90) XIII. Geht der König d^7 c^7, so gewinnt Weiss durch Laufer c^1 f^4 † ein Tempo.

Digitized by Google

XVI. Zieht Schwarz zur Deckung des Feldes e^7 etwa Dame a^5 c^5, so folgt Thurm a^1 d^1. Geht dann die schwarze Dame nach e^7, so zieht Weiss: Springer c^3 d^5:, tauscht Schwarz die Damen und nimmt hernach c^6 d^5: den Springer, so nimmt der Thurm d^1 den Bauern mit Schach und Weiss gewinnt in wenigen Zügen. — Zieht Schwarz aber statt Dame c^5 e^7 den Laufer f^8 e^7, so tauscht Weiss die Springer und gewinnt durch Thurm e^1 e^5. Nimmt der Springer den Laufer f^4, so nimmt die Dame wieder, und das schwarze Spiel ist, da die Damenlinie geöffnet ist und der weisse Thurm a^1 in Thätigkeit kommt, verloren.

XVIII. Nimmt der Laufer e^7 den weissen Laufer d^6, so wird der Bauer e^6 eine neue Dame.

91) XIV. Weiss kann auch Thurm e^1 e^5 und sollte dieser durch Springer e^7 g^6 angegriffen werden, Thurm e^5 e^2 ziehen; geht der Springer dann zurück, so spielt Weiss ganz, wie hier angegeben.

Der Fall, wo die schwarze Dame im zwölften Zuge nach b^6 statt nach a^5 geht, bedarf keiner besondern Ausführung, da Weiss nur seinen für den Fall Dame a^5 entworfenen Angriff auszuführen braucht.

Digitized by Google

Tabelle II.

Ueberschrift.

IX. Schwarz zieht, statt h^7 h^6 jetzt c^7 c^6. Dieser Zug, den sämmtliche Autoren für bedeutend schwächer halten, wie h h^6, gestattet dem Schwarzen eine mindestens eben so gute Vertheidigung, wie h^7 h^6, obgleich auch hierbei das weisse Spiel dem schwarzen stets überlegen bleibt.

1) X. Schwarz kann jetzt folgender Mafsen ziehen

1) e^5 d^4: 2) K (d^6 d^7) 3) b^7 b^5 4) h^7 h^6.

XIII. Will Schwarz diesen Zug nicht oder zu einer anderen Zeit thun, so hat dies auf das Spiel des Weissen keinen Einfluss.

XVIII. Hätte Schwarz erst nicht c^3 b^2:+ gezogen, so scheint es auf den ersten Anblick, dass, wenn nun Thurm h^8 nimmt, er auf d^1 Mat droht. Indessen erinnere man sich, dass in diesem Falle der weisse König nicht auf b^1, sondern noch auf c^1 steht.

XIX. Schwarz verliert noch den Thurm und damit das Spiel.

3) XIV. Schwarz denkt, drei leichte Steine für die Dame zu gewinnen, verliert aber durch c^2 c^4 sogleich einen Springer. Hier ist ein anderer Angriff gewählt, weil der Bauer b^2 noch auf c^3 stehen könnte.

Digitized by Google

XVIII. Was Schwarz auch zieht, so wird er stets in wenigen Zügen einen Laufer verlieren.

4) XVII. Schwarz verliert nun seinen Springer und Laufer gegen Laufer g^5.

5) XVII. Dies ist genau dieselbe Stellung wie bei 3) XVII.

6) XVI. Zöge der Springer nach b^4, so erfolgt das angeführte Spiel, zöge er nach c^3, so nimmt ihn die Dame und Weiss erlangt die bei 3) und 5) dagewesene Stellung; ginge er nach c^7, so ist er durch Dame f^3 f^7 † verloren oder Schwarz wird auf den fünften Zug mat.

7) XVIII. Geht der König d^6 e^6 oder e^5, so gewinnt Weiss durch g^2 g^4.

XIX. Weiss giebt in fünf Zügen Mat.

8) XV. Setzt Schwarz den Laufer vor, so wird derselbe dreimal angegriffen und kann nur zweimal gedeckt werden.

9) XV. Der Springer a^8 kann nie von Schwarz mit Erfolg angegriffen werden; wollte Schwarz z. B. b^7 b^6 ziehen, so giebt die weisse Dame auf a^3 Schach und geht nach a^7.

11) X. Geht der König nach d^6, so zieht Weiss ebenfalls d^4 e^5: und giebt Schach, geht dann der König nach d^7, so spielt Weiss, wie hier angegeben, jedoch mit einem Zuge mehr. Will der König aber nach c^5, e^5:, oder e^6 gehn, so wird Weiss nach

Digitized by Google

der langen Seite rochiren und ein sehr starkes Spiel haben.

XI. Zieht Schwarz Springer d^5 c^3:, so gewinnt Weiss durch e^5 e^6†, der König geht nun am besten nach c^7, dann folgt: Laufer g^5 f^4†, der König muss nach b^6, und nun nimmt die Dame den Springer c^3.

XIV. Nimmt Schwarz den Thurm mit der Dame, so hat er freilich drei Figuren weniger zwei Bauern für dieselbe; bei der eingeschlossenen Stellung seiner übrigen Figuren ist dies indessen kein hinreichender Ersatz.

12) XIII. Weiss will seine Thürme verdoppeln, welches Schwarz zu verhindern suchen muss; deshalb greift er den Laufer an, um Weiss vor der Verdoppelung der Thürme zum Tausch zu nöthigen.

XVI. Nimmt nun der Laufer den Laufer, so nimmt Thurm d^3 den Bauern d^5, nimmt aber die Dame den Laufer, so giebt Thurm d^3 auf c^3† und dann nimmt die Dame den Bauern. In beiden Fällen steht das schwarze Spiel wegen der Unthätigkeit des Damenthurmes schlechter.

13) XIII. Der König muss nehmen, weil die Dame sonst den Springer d^5 mit Schach und dann den Thurm a^8 nähme.

XV. Geht der Laufer c^8 nicht nach b^7 zur Sperrung des Springers d^5, so erobert Weiss durch Springer d^5 f^6† die feindliche Dame.

Digitized by Google

14) XVIII. Schwarz verliert in zwei Zügen den Thurm a^8 und damit das Spiel.

15) XV. Weiss hat nun drei Bauern und eine sehr starke Stellung für seinen Springer. Der Zug Db^6 f^2: ist offenbar nicht der beste, den Schwarz thun kann; er ist hier nur angegeben, um die daraus entstehenden Folgen zu zeigen. Was Schwarz aber auch ziehen mag, das Spiel des Weissen wird stets überlegen sein.

16) XI. Es würde nicht gut von Weiss gespielt sein, den Laufer gegen den Springer d^5 zu tauschen. Will Schwarz den Laufer durch den aBauern zum Tausche zwingen, so gewinnt Weiss ein wichtiges Tempo. Schwarz hat durch den vorhergehenden Zug seinem weissen Laufer freilich etwas mehr Freiheit verschafft, dafür ist aber sein Thurm a^8 dem Angriffe desto mehr ausgesetzt.

XIV. Dieser Zug des Schwarzen ist ganz schlecht. Da Schwarz ihn aber im Laufe der Partie oft versuchen kann, so mögen hier kurz die Folgen davon gezeigt werden. — Geht aber der König nach d^7, so nimmt Thurm d^1 den Bauern d^5 mit Schach, nimmt diesen der Springer, so nehme Weiss nicht die Dame, sondern erst den Springer d^5 mit seiner Dame.

17) XVI. Geht der König nach e^8, so gewinnt Weiss durch Dg^4 f^3. Die schwarze Dame muss jetzt ziehn, und der Springer c^3 setzt sich in Be-

Digitized by Google

wegung, nachdem die Dame auf f⁷ Schach geboten hat.

XVII. Zieht Schwarz h⁷ h⁶, so bietet Weiss durch Dame f³ f⁷ Schach und erobert durch Springer c³ e⁴ die feindliche Dame.

XVIII. Zieht Schwarz nicht den h Bauern, so geht Springer b⁵ d⁶; geht nun die schwarze Dame nach g⁶, so opfert sich die weisse Dame auf f⁷ und der Bauer e⁶ giebt Mat.

XX. Schwarz mag nun Damen tauschen oder nicht, er wird stets einen Offizier und damit das Spiel verlieren.

18) XV. Nimmt Schwarz den Laufer e⁷ mit dem Könige, so verliert er durch Springer c³ d⁵:† die Dame, nimmt er den Laufer aber mit der Dame, so verliert er durch Dame f³ d⁵:† mindestens den Thurm a⁸.

XVI. Schwarz will durch diesen Zug den Springer, der Schach König und Dame droht, sperren. Zöge Schwarz: Dame d⁸ a⁵, so bietet Springer d⁵ f⁴ Schach, geht nun der König nach f⁷, so bietet Bauer e⁵ e⁶ Schach, und je nachdem der König nach e⁸ oder g⁸, geht der Springer nach g⁶ oder d⁵.

XVIII. Nimmt Schwarz den Springer wieder, so verliert er die Dame.

19) XII. Geht der schwarze König, so folgt d⁴ e5:, wodurch Weiss einen unwiderstehlichen Angriff erhält.

Digitized by Google

XIV. Der König muss den Springer nehmen, denn ginge er auf die dLinie, so folgt Bauer d^4 e^5: Schach, jetzt darf er den Springer nicht mehr nehmen, weil die Dame f^3 f^7 Mat geben würde.

20) XIV. Geht der König nach d^6, so folgt Th e^1, geht der eBauer vor, so verliert Schwarz das Spiel in drei Zügen, geht der König aber nach c^7, so nimmt Thurm e^1 e^5, und droht mit Dame h^3 h^4; zieht Schwarz dagegen Dame d^8 d^7, so folgt Dame h^3 g^3, geht der schwarze König aus dem Abzug, so nimmt der Laufer g^5 den Springer e^7 und gewinnt.

XV. Der König geht nach g^8, um dem Thurm h^8 die nöthige Deckung zu gewähren. Ginge der König nach e^8, so würde Weiss durch Bauer e^5 e^6 gewinnen.

XXI. Weiss steht unstreitig besser, da die von zwei Thürmen und einem Laufer unterstützten Freibauern mindestens einen Offizier kosten.

21) XXI. Tauscht Schwarz Thürme, so treibt die weisse Dame den König auf die hLinie, dann nimmt der Thurm auf h^1 mit Schach und giebt im folgenden Zuge Mat.

22) XVII. Dieses Spiel gilt für alle Fälle, wo Schwarz einen nicht unmittelbar auf Vertheidigung des Königs berechneten Zug, z. B. Bauer b^5 c^4:, thut; zieht Dame d^8 e^8, so folgt das Spiel von No. 20.

Digitized by Google

23) XIII. Der Bauer e^5 darf nicht nach e^4 gehen, denn die weisse Dame könnte ihn wegnehmen, eben so wenig darf er den weissen d Bauern nehmen, denn es würde folgen: Thurm h^1 e^1†, Laufer g^5 e^7:†, Dame f^3 d^5:†, und gewinnt den Thurm a^8.

XIV. Das Spiel des Weissen bleibt vom folgenden Zuge an für alle die Fälle dasselbe, wo Schwarz einen nicht unmittelbar angreifenden Zug Zug thut, z. B. a^7 a^5 oder Thurm a^8 b^8.

XV. Nimmt der König den Bauern e^5, so verliert er in wenigen Zügen einen Offizier auf e^7.

XVIII. Weiss gewinnt nun den vierten Bauern bei guter Stellung gegen einen Laufer. Deckt Schwarz den d Bauern durch Thurm h^8 d^8, so darf Weiss nicht den d Bauern, wohl aber den h Bauern nehmen.

24) XVII. Geht der König auf e^8, so gewinnt Weiss durch Laufer b^3 a^4†.

XIX. Zieht Schwarz Laufer e^7 g^5†, so folgt f^2 f^4, nimmt der Laufer den Bauern, so geht der König nach b^1 und Schwarz kann seinen Laufer nicht decken, ohne mat zu werden.

XXI. Weiss tauscht nun Damen, nimmt den d Bauern mit seinem c Bauern und hat ein gewonnenes Spiel.

25) XIX. Geht Laufer e^7 g^5† in diesem oder dem folgenden Zuge, so folgt, ganz wie vorher, f^2 f^4.

XXII. Will die schwarze Dame den Laufer a^8 nehmen, so erobert Weiss dafür den Lauer e^7.

Digitized by Google

26) XIV. Nimmt der schwarze König den Laufer e^7, so folgt Laufer b^3 d^5:, rückt nun der Thurm a^8, so nimmt Bauer d^4 e^5:, stellt die Dame auf Abzug und den König auf Mat, worauf die Dame sich hinter den König stellen muss. Dann gewinnt Weiss durch Laufer d^5 c^6.

XV. Giebt Schwarz das Schach mit dem Laufer nicht, sondern zieht gleich Laufer c^8 b^7, so wiederholen sich die Spielarten No. 24 oder 25.

XVII. Geht der König nach e^7, so folgt Dame g^4 b^4: †, nimmt er aber den Bauern e^5, so folgt f^2 f^4.

XXI. Jetzt geht das Spiel fort, wie bei 24) XIX., nur verstärkt der Bauer h^4 noch den Angriff des Weissen.

27) XII. Wollte die schwarze Dame den Laufer e^7 nehmen, so würde Weiss nach dem Abtausche des Springers d^5 den Thurm a^8 erobern.

XVIII. Da König und Dame des Schwarzen einem Abzugschache ausgesetzt sind und der Laufer b^7 angegriffen ist, so wird Weiss das Spiel gewinnen.

28) XVII. Geht der König nach d^7, so tauscht Weiss die Springer und nimmt dann Laufer b^3 d^5:

XVIII. Schwarz darf die Springer nicht tauschen, weil seine Dame dadurch angegriffen und sein König auf Mat gestellt würde. Will Schwarz den Bauern h^4 mit dem Thurme nehmen, so gewinnt Weiss durch Dame g^6 g^7: †.

Digitized by Google

XXI. Schwarz verliert den Thurm oder den Laufer b^7.

29) XVIII. Geht der Thurm nach f^4, so zieht Weiss: Springer e^4 g^5: und nimmt Schwarz den Springer mit dem Bauern h^6, so verliert er durch Dame g^6 g^5:† den Thurm.

XIX. Schwarz kann den Laufer b^7 nicht decken, da die Dame ihn durch das Nehmen des gBauern zum zweiten Male angreifen würde.

XX. Durch das Opfern des Thurmes d^1 bekommt Weiss einen unwiderstehlichen Angriff; der schwarze König muss im folgenden Zuge ziehn, um dem Mat oder dem sehr bedeutenden Verluste zu entgehen. Durch den

XXII. Zug des Weissen: Springer d^6 c^4 ist Schwarz verloren, wie folgendermafsen erhellet:

Weiss.		Schwarz.
Sd⁶ c⁴	XXII)	Ta⁸c⁸
Dg⁶ e⁶†	XXIII)	Kd⁷ c⁷
De⁶ c⁶†	XXIV)	Kc⁷ b⁸
Dc⁶ a⁸†	XXV)	Kb⁸ c⁷
Da⁸ a⁷†	XXVI)	La⁶ b⁷
Da⁷ b⁷:†	XXVII)	#

Dasselbe Spiel erfolgt, wenn der Laufer a^6 nach c^8 zieht. — Oder

	XXII)	Tf⁸ e⁸
Dg⁶ c⁶†	XXIII)	Kd⁷ e⁷

Digitized by Google

Weiss.		Schwarz.
Dc^6 e^6†	XXIV)	Ke^7 f^8
De^6 f^7†	XXV)	#

Oder:

	XXII)	De^8 b^8
Dg^6 c^6†	XXIII)	Kd^7 e^7
Dc^6 e^6†	XXIV)	Ke^7 d^8
Th^1 d^1	XXV)	

und Weiss gewinnt. Wäre der König gleich nach d^8 gegangen, so hätte der Thurm h^1 gleich nach d^1 gezogen.

Gebt Schwarz im XXII. Zuge mit der Dame nach c^7, so zieht Weiss: Dame g^6 e^6† und dann Laufer d^5 a^8:; ginge die schwarze Dame statt nach c^7 etwa nach e^7, so spielt Weiss: Dame g^6 c^6†, Dame c^6 a^8:† u. s. w.

30) XIV. Zieht Schwarz Laufer c^8 b^7, so zieht Weiss: Bauer d^4 e^5:, um hernach mit der Dame auf g^6 Schach zu bieten.

31) XVI. Nimmt der König den Bauern e^5, so rochirt Weiss nach c^1 und hat ein gewonnenes Spiel.

XVII. Zieht Schwarz die Dame nach b^6, so tauscht Weiss Damen, rochirt nach c^1 und hat vier Bauern gegen einen Laufer.

32) XV. Nimmt die schwarze Dame den Bauern f^2, so ist sie durch Te^1 e^5:†, Sc^3 e^4† verloren.

Digitized by Google

XVI. Tauscht Schwarz die Damen nicht, so muss er die seinige nach b^6 oder c^7 ziehen, dann zieht Weiss Dame d^5 e^4, so folgt nun Lc^8 e^6, so gewinnt Weiss durch Bauer f^2 f^4.

XVII. Geht der König irgend wo anders hin, so ist der Thurm a^8 verloren.

XIX. Der Bauer e^6 kostet einen Stein, und Weiss hat bei guter Stellung zwei Bauern mehr.

33) XV. Geht der König nach f^5, so gewinnt Weiss durch Dame d^5 e^4†, Bauer d^4 e^5:† die feindliche Dame.

XVII. Auf König g^6 h^5 folgt e^5 e^6.

XXI. Geht der König nach h^5, so folgt g^2 g^4† und in wenigen Zügen das Mat.

34) XIII. Geht die Dame statt nach d^6 nach c^7, so nimmt Laufer c^4 d^5: und dann, wenn Bauer c^6 d^5 wiedernimmt, Dame e^4 d^5 den Bauern mit Schach. Geht der König nach f^6, so bietet der Springer Schach, geht er nach f^5, so nimmt der Bauer d^4 e^5: und die schwarze Dame darf nicht wiedernehmen, weil sie auf den dritten Zug verloren wäre.

XIV. Will der Thurm gleich nach f^4 ziehn, so giebt Schwarz das Schach mit dem Laufer auf g^5, und geht dann Tf^8 f^4. Weiss würde auch dann mit Dame nach h^7 gehn, und die Stellung ist dieselbe mit dem Unterschiede, dass dann der gBauer

Digitized by Google

nicht auf g^4 steht, sondern auf g^2, was nur zum Vortheil des Weissen gereichen würde. Wollte Schwarz aber im vierzehnten Zuge statt Tf^8 f^5 oder f^4 mit demselben den Bauern f^2 nehmen, so würde Weiss Springer tauschen und dann Bauer d^4 e^5: spielen.

XVII. Sowohl der Springer c^3 als auch der Laufer c^4 werden nach d^5 schlagend das Spiel zu Gunsten des Weissen entscheiden.

35) XVII. Zieht Schwarz Laufer c^8 d^7, um den Damenthurm ins Spiel zu bringen, so folgt Dame h^7 g^7:

XX. Giebt Schwarz die Dame nicht für Thurm und Springer, so verliert er einen Thurm umsonst.

XXII. Weiss gewinnt noch einen Offizier.

36) XVIII. Die schwarze Dame muss so ziehen, dass sie vom Springer auf d^5 nicht angegriffen wird. Ginge sie nach f^8, so würde dasselbe Spiel folgen.

37) XX. Die Dame muss ein Feld besetzen, wo sie vom Springer d^5 im folgenden Zuge nicht angegriffen werden kann.

XXI. Da jetzt ein Thurm angegriffen und der König auf Abzug gestellt ist, so wird Schwarz nothwendig Etwas verlieren. Denn wollte er Tf^4 d^4 ziehn, so folgt Bauer b^2 b^4; will er seinen Thurm nicht verlieren, so muss er folgender Mafsen spielen:

Digitized by Google

Weiss.		Schwarz.
b^2 b^4	XXII)	Td^4 d^1:†
Te^1 d^1:	XXIII)	Da^5 a^6 (oder a^3)
Dg^8 f^7†	XXIV)	Kd^7 c^6
Df^7 c^7†	XXV)	Kc^6 b^5
De^7 e^5†	XXVI)	Kb^5 a^4
Sd^5 c^3†	XXVII)	Ka^4 a^3
b^4 b^5†	XXVIII)	#

38) XVIII. Zieht Schwarz e^5 e^4, so nimmt der Springer, den der Thurm nehmen muss. Die Dame nimmt den Thurm mit Schach, der König muss nach d^6, die Dame giebt auf e^5 Schach und Weiss steht besser.

XXIV. Weiss hat nun drei Bauern gegen einen Laufer, und einen starken Angriff.

39) XVI. Setzt Schwarz Thurm f^8 f^7 vor, so ist er durch Bauer e^5 e^6 verloren.

40) XVII. Zieht die schwarze Dame, so greift sie der Thurm an und nimmt sie im folgenden Zuge.

41) XVI. Besser zieht Schwarz: Dame d^8 c^7, wodurch er gegen das Ende des Spiels einen Bauern mehr sich erhalten würde.

XIX. Dieser Zug der Schwarzen ist besser, als mit dem Laufer auf g^5 Schach zu bieten, weil er dadurch der feindlichen Dame die siebente Linie eröffnet.

Digitized by Google

XXII. Weiss hat vier Bauern für seinen Laufer, muss aber sehr vorsichtig spielen, um den e Bauern nicht zu verlieren.

42) XV. Ginge der schwarze Laufer c^8 f^5, so zieht Weiss: Springer d^5 e^3†, und dann nimmt Weiss entweder die Dame oder den Laufer f^5.

XVII. Die schwarze Dame geht nun gegen einen Offizier verloren.

43) XIX. Zieht Schwarz nun den Laufer c^8 d^7, so nimmt Weiss Springer d^5 f^6† und dann den Laufer d^7.

44) XVIII. Der Thurm a^8 geht nach b^8, weil sonst Ld^5 b^7: Thurm und Dame angreift. Geht aber die Dame d^6 b^6, so zieht Weiss mit Erfolg Dame e^4 g^6.

XXI. Geht der König nach e^8, so zieht Weiss Laufer d^5 b^7:

45) XVIII. Der weisse König darf nicht nach a^1 gehen, weil Laufer g^5 f^6 ihn auf Mat stellen und zur Vertheidigung nöthigen würde.

XIX. Geht der schwarze König e^7 e^8, so zieht Weiss Thurm h^1 d^1.

XX. Geht der König e^7 f^8, so folgt Thurm h^1 e^1.

Digitized by Google

Tabelle III.

Ueberschrift.

1) IX. De la Bourdonnais in seinem nouveau traité sagt: „Schwarz hätte schlecht gespielt, wenn er (im achten Zuge) Springer c⁶ b⁴ statt c⁶ e⁷ zöge, in diesem Falle würde Weiss gewinnen, indem er den Springer angreift (a² a³) und seinen Thurm nehmen lässt.“ — Der Verfasser hat darin freilich Recht, dass, wenn Schwarz den weissen Damenthurm dann im 10ten Zuge nähme, er verlieren würde: Schwarz kann aber, da er einen Offizier mehr hat, diesen wieder aufgeben und erhält dadurch eine Stellung, mit welcher er wohl auf Remis spielen kann. Schwarz würde nämlich folgendermafsen spielen:

Weiss.		Schwarz.
a² a³	IX)	Sb⁴ c²:†
Ke¹ d¹	X)	Sc² d⁴
Lc⁴ d⁵:†	XI)	Ke⁶ d⁶:
Df³ f⁷	XII)	Dd⁸ e⁷,

um das durch den Springer c³ auf e⁴ gedrohte Mat zu verhüten.

Sc³ e⁴†	XIII)	Kd⁶ d⁷
Se⁴ c⁵†	XIV)	Kd⁷ d⁶
Sc⁵ b⁷:†	XV)	Lc⁸ b⁷:
Df⁷ e⁷:†	XVI)	Lf⁸ e⁷:

Digitized by Google

Weiss.		Schwarz.
Ld^5 b^7:	XVII)	Ta^8 b^8
Lb^7 e^4	XVIII)	Sd^4 b^3.

Schwarz wird nun den Springer b^3 gegen den schwarzen Laufer des Weissen tauschen, hat dann freilich einen Bauern weniger, kann aber bei seiner Stellung, und da die übriggebliebenen Laufer von verschiedener Farbe sind, sehr gut auf Remis spielen.

Demnach ziehe ich es vor, im neunten Zuge Df^3 e^4 zur Deckung des Punktes c^2 zu ziehen und erst im folgenden Zuge den Bauern a^2 auf den feindlichen Springer zu stossen. Will sich der Springer b^4 im zehnten Zuge auf c^2 opfern, so nimmt ihn die Dame und Weiss hat bei ganz gleicher Stärke eine bedeutend bessere Position; würde sich der Springer aber schon im neunten Zuge opfern, so nimmt ihn die Dame gleichfalls und Weiss steht noch besser. In beiden Fällen würde die Dame wieder auf e^4 und dann d^2 d^4 gehen.

XIV. Der weisse Laufer konnte auch den Bauern g^7 und dann den Thurm h^8 nehmen, er thut aber besser, den schon thätigen Springer, als den noch unthätigen Thurm zu nehmen. In dieser Stellung muss Weiss forcé gewinnen.

2) XII. Ginge die Dame nach c^7, so würde der Laufer f^4 nach e^5 nehmen.

Digitized by Google

XV. Schwarz verliert die Dame und damit das Spiel.

3) XIII. Der König geht, um nicht durch ein Abzugschach seine Dame zu verlieren. Ginge er nach d^7, so würde Weiss eben so spielen, und nur im funfzehnten Zuge mit der Dame den Bauern d^5 nehmen.

4) XIX. Dieser Zug geschieht sowohl, um dem schwarzen Thurme das Feld b^8 abzuschneiden, von wo aus er einen wirksamen Angriff auf Bauer b^2 hätte, als auch, um die Bauern des rechten Flügels, die, von dem Könige und den beiden Thürmen unterstützt, das Spiel gewinnen müssen, zu unterstützen.

5) XII. Geht der König nach f^7, so folgt Laufer f^4 e^5:, Springer c^3 d^5:, Laufer c^4 d^5:†, und Weiss gewinnt.

XIV. Der König muss nach d^8, um seine Dame nicht zu verlieren.

XVIII. Nimmt nun der Laufer f^5 den Bauern c^2, so tauscht Weiss seinen Laufer c^4 gegen den Springer a^6; zieht aber dieser Springer weg, so rochirt Weiss nach c^1 und steht in beiden Fällen besser.

6) XI. Ginge der schwarze König nach c^7, so würde folgen:

Weiss.		Schwarz.
Lc^1 g^5 †	XII)	Sd^5 f^6
Dc^4 e^5:†	XIII)	Ke^7 d^7

Digitized by Google

Weiss.		Schwarz.
Lc^4 e^6 †	XIV)	Kd^7 e^7
Le^6 c^8: †	XV)	Ke^7 f^7
Lc^8 e^6 †	XVI)	verloren.

XIII. Setzt der schwarze Laufer auf e^6 vor, so giebt die Dame Schach auf f^5, und erobert ihn im folgenden Zuge.

XIV. Nachdem Weiss den feindlichen Königsbauern genommen hat, hat es freilich nicht mehr als drei Bauern gegen einen Springer, steht jedoch besser, obgleich Schwarz noch sehr verschieden dagegen spielen kann.

7) XIV. Weiss giebt dieses Schach, um den Bauern b^7 einen Schritt vorzulocken. Zöge Schwarz diesen Bauern nicht, sondern den König nach d^7, so wäre die Folge davon:

Lc^4 b^5 †	XV)	Kd^7 e^6 (am besten)
Da^5 d^8:	XVI)	Lf^8 b^4 †
a^3 b^4:	XVII)	Th^8 d^8:
Lb^5 a^6:	XVIII)	b^7 a^6:
d^4 e^5:	XIX)	Ke^6 e^5:

Weiss konnte auch im neunzehnten Zuge Lc^1 e^3 ziehn, und wenn der Bauer e^5 den Bauern d^4 nahm, nach c^1 rochiren. In beiden Fällen muss Weiss gewinnen.

Digitized by Google

Tabelle IV.

1) V. Durch diesen Zug scheint Schwarz die Gefahr zu vermeiden, und hofft seinen Bauern wieder zu erlangen; er täuscht sich aber.

VII. Schwarz zieht Laufer f^8 d^6, um seinen Königsbauern zu decken, und so den Bauern d^5 ohne Verlust mit seinem Springer nehmen zu können. Die amateurs im traité théorique et pratique (Paris, 1775) geben diesen Zug an, lassen den Weissen aber fehlerhaft spielen, nämlich:

Weiss.		Schwarz.
b^2 b^4	XIII)	Ld^6 b^4:
De^2 e^3:†	IX)	

und behaupten, Weiss werde seinen eroberten Bauern erhalten.

Nach meiner Meinung würde Schwarz indessen folgendermafsen spielen.

	IX)	Dd^8 e^7
Lb^5 d^7:†	X)	Ke^8 d^7:
De^5 e^7:†	XI)	Kd^7 e^7:
a^2 a^3	XII)	Lb^4 c^5
Sb^1 c^3	XIII)	Ta^8 d^8

und Weiss kann seinen Bauern nicht halten.

2) V. Nimmmt der Springer den Bauern f^7, so würde Weiss durch Dame d^8 h^4 in Nachtheil gerathen, wie es im zweiten Abschnitte, Tab. VI., ausgeführt ist.

Digitized by Google

VI. Geht der schwarze Springer nach g^5, so gewinnt Weiss die Dame gegen zwei Laufer. Geht aber der Springer nach d^6, so würde Weiss durch folgendes Spiel:

Weiss.		Schwarz.
$Sg^5\ e^6$	VII)	$d^7\ e^6$:
$Lc^1\ g^5$ †	VIII)	$Ke^7\ f^7$:
$Lg^5\ d^8$:	IX)	$Sc^6\ d^8$:

die Dame gegen drei leichte Steine erobern, was ihm aber nicht anzurathen ist; besser geht er im siebenten Zuge mit dem Laufer f^7 nach b^3 zurück, und droht, falls Schwarz nicht Bauer $h^7\ h^6$ oder die Dame zieht, im folgenden Zuge mit Springer $g^5\ e^6$.

VIII. Laufer $c^8\ g^4$ scheint der beste Zug zu sein, da Schwarz bei seiner gedrängten Stellung sich ohne Züge-Verlust zu entwickeln suchen muss. Zöge er $h^7\ h^6$, so nimmt Weiss: Bauer $f^4\ e^5$:, und gewinnt einen Bauern.

X. Zieht Schwarz Dame $d^8\ d^6$, so tauscht Weiss und rochirt. Schwarz kann seinen isolirten Doppelbauern auf die Länge nicht halten.

3) X. Nimmt Bauer $h^6\ g^5$:, so nimmt ihn die Dame wieder.

XI. Geht die schwarze Dame nach d^6, so zieht Weiss: Bauer $d^3\ d^4$.

XIII. Wollte Schwarz statt dieses Zuges etwa

Digitized by Google

c^7 c^6 ziehn, so würde er dennoch das Spiel nicht halten können.

4) VI. Weiss zieht hier d^2 d^4 statt Sg^5 f^7:; ich führe diesen Zug hier an, nicht etwa, weil ich ihn für stärker oder eben so stark halte als Sg^5 f^7:, sondern weil er von manchen Schriftstellern als der beste empfohlen ist. Ich werde zeigen, dass Weiss ihn ohne Gefahr thun kann, dass er aber bei richtigem Spiele des Schwarzen nur eine Remisstellung erhält. Es liegen freilich einige Fallen für Schwarz in dem Zuge d^2 d^4, sie sind aber leicht zu vermeiden.

VII. Dieser Zug des Schwarzen ist sehr gut. Er muss, bevor er den Springer mit dem Könige nimmt, erst Damen tauschen, um den noch möglichen Angriff des Weissen zu schwächen.

XI. Der weisse Laufer kann nun, wie Einige vorschlagen, den Springer c^6 nehmen und dem Schwarzen einen Bauern verdoppeln, doch halte ich es für besser, den Laufer e^6 zu nehmen, weil die beiden Laufer des Schwarzen seinem Spiele ein Uebergewicht verleihen würden. Nach dem Umtausche der Laufer wird Weiss durchaus keinen Vortheil haben.

5) VII. Das Nehmen des Springers mit dem Könige ist nicht so stark, wie der in der vorhergehenden Spielart angegebene Zug: Dame d^8 e^7†,

Digitized by Google

doch kann Schwarz auch dies thun, nur muss er im folgenden Zuge nicht mit dem Könige nach e^6, sondern nach e^8 zurückgehn. Dann würde Weiss Laufer c^4 d^5: ziehen.

X. Jetzt steht Weiss besser; denn wollte Schwarz Dame d^8 d^6 ziehn, so nimmt der Bauer doch den Springer, den die Dame nicht wiedernehmen darf, ohne den andern Springer zu verlieren.

6) VI. Dieser Zug des Schwarzen ist falsch, denn es geht ein Offizier verloren.

VII. Geht der Springer nach e^6, so spielt Weiss auch Dame d^1 d^5:

7) VIII. Geht Springer d^5 nicht nach e^7 zurück, so verdoppelt Weiss mindestens einen Bauern, und wird immer etwas besser stehn.

Aus den für den sechsten Zug des Weissen d^2 d^4 (statt Springer g^5 f^7:) ausgeführten Spielarten wird man ersehen, dass ersterer Zug bei weitem nicht die Mannigfaltigkeit und Heftigkeit des Angriffes darbietet, wie das Opfern des Springers, welches ich demnach für den bessern Zug halte.

Digitized by Google

Zweiter Abschnitt.

Ausführung einiger Züge, die der Weisse nicht thun darf.

Tabelle V.

Ueberschrift:

VI. Im Vorhergehenden ist gezeigt worden, dass Weiss im 6ten Zuge seinen Springer auf f^7 opfern soll. Da aber Dame d^1 f^3 auch ein guter Angriffszug zu sein scheint, so soll im Nachfolgenden gezeigt werden, welche üble Folgen daraus für den Weissen entstehen.

1) VIII. Wollte Weiss, statt mit der Dame auf f^7 Schach zu bieten, mit ihr nach e^4 gehen, so zieht Schwarz: Laufer f^8 d^6; nimmt darauf der weisse Laufer den Bauern b^7, so folgt Laufer c^8 f^5, und Schwarz bekommt ein besseres Spiel.

IX. Deckt Weiss den Bauern c^2 mit Laufer d^5 e^4, so zieht Schwarz Laufer c^8 e^6, und erobert die Dame.

XI. Zieht Weiss d^2 d^3, so nimmt die Dame auch den Bauern g^2 und gewinnt das Spiel.

2) X. Lolli schlägt statt des Zuges Laufer g^7 f^3: den Laufer g^4 e^6 vor, indem man einen Stein oder die Dame (welche nach h^5 gehen soll)

Digitized by Google

dadurch gewinne, indem man Springer d^4 nach f^3: zieht. Er sowohl, wie der Verfasser der Anastasia haben übersehn, dass Weiss seine Dame stehn lassen und dafür die feindliche Dame durch h^2 h^4 ebenfalls angreifen und sie so nöthigen kann, der weissen Dame ein Feld zum Rückzuge einzuräumen.

XIV. Nimmt die weisse Dame den Bauern b^7, so nimmt der Springer f^3 den Thurm e^1, deckt seine Dame, so wie diese den Thurm. Zieht aber im 13ten Zuge der Thurm e^1 auf irgend ein Feld der e Linie, so wird Weiss in zwei Zügen mat.

3) XIV. Wollte Weiss den Springer e^1 mit dem Könige nicht nehmen, sondern etwa den Springer c^3 nach d^5 ziehn, so tauscht Schwarz die Damen auf f^3, und rettet seinen Springer.

5) XIII. Zöge Weiss irgend etwas Anderes, z. B. Springer b^1 c^3, um das Feld e^2 zu decken, oder Laufer c^1 d^2, um die Dame vom Felde c^2 abzuschneiden, so würde die schwarze Dame den Thurm h^1 sogleich mit Schach nehmen und das Spiel noch schneller entscheiden.

6) Bei dieser, so wie bei einigen folgenden Spielarten, kann die Dame durch den Zug f^7 f^6† beide schwarzen Thürme erobern, entscheidet aber dadurch das Spiel zum Nachtheil des Weissen stets noch schneller.

7) XII. Zöge Weiss Springer b^1 c^3, so folgt

Digitized by Google

Dame g^5 g^2:, geht dann f^3 f^4, um die Dame anzugreifen und den Thurm zu decken, so sagt der Laufer f^5 g^4 Schach, der König geht auf e^1, und der Springer d^4 giebt auf c^2 Schach und Mat.

9) XIV. Geht die Dame nach d^3, so zieht die schwarze Dame g^5 g^2 und gewinnt; geht Springer b^1 c^3, so folgt Thurm h^8 f^8, zieht Weiss dann d^2 d^4, so gewinnt Schwarz durch Dame g^5 g^2.

11) XV. Wäre im vorhergehenden Zuge der weisse Damenbauer zwei Schritte gegangen, so gewinnt Schwarz durch Thurm h^8 e^8.

14) XV. Setzt der weisse Thurm vor, so giebt Schwarz in drei Zügen mat.

15) XVI. Giebt die weisse Dame auf f^7 Schach, so entzieht sich der schwarze König auf b^8 ihrem Schachbieten. Weiss kann in dieser Position dem Angriffe des Schwarzen nicht mehr widerstehen.

16) XVI. Nimmt die weisse Dame den Thurm h^8 oder den Bauern e^5, so ist sie in beiden Fällen in einigen Zügen verloren.

17) XVI. Geht die weisse Dame nach c^4, so verliert Weiss drei Bauern und einen Thurm gegen den Laufer h^5.

XIX. Weiss wird in höchstens 6 Zügen mat.

18) XIII. Diese Vertheidigung von Seiten der Weissen hält ihr Spiel noch am längsten; dennoch wird Schwarz bei richtigem Spiele gewinnen müs-

Digitized by Google

sen. Die Absicht des Schwarzen geht dahin, seinen gBauern zu erhalten, und dagegen die drei ihm entgegenstehenden zu nehmen, was Weiss nicht wird hindern können.

XV. Nimmt die weisse Dame diesen Bauern nicht, so ist das schwarze Spiel noch bedeutend stärker.

XVI. Wollte die weisse Dame Schach bieten, so ist sie durch Thurm f^3 f^8 † verloren. Die schwarze Dame bietet hingegen auf f^5 Schach, um sich dem spätern Schachbieten der feindlichen Dame zu widersetzen, und so desto leichter mit dem Thurme die Bauern nehmen zu können.

19) Sollte die weisse Dame Schach geben, so zieht der König auf die bekannte Art, und ist in wenigen Zügen in Sicherheit. Schwarz wird in diesem Spiele seinen h Bauern möglichst zu erhalten suchen und gewinnt.

20) XIV. Weiss stösst diesen Bauern zwei Schritte, um die schwarze Dame, welche Mat droht, auf ein Feld zu ziehen, wo sie durch einen gedeckten Stein (f^2 f^3) angegriffen wird, um dann seine Dame in's Spiel zurückzuführen, oder mit ihr den Thurm a^8 zu nehmen; er hat jedoch zu allem diesen keine Zeit, da ihm stets Mat droht.

XVII. Zieht der König, so giebt die Dame auf h^1 mat.

Digitized by Google

21) XVI. Sollte Schwarz auch den Springer a^1 (gegen einen Bauern) verlieren, so steht sein Spiel dennoch bedeutend besser. Er kann aber sehr gut darauf spielen, den Springer zu befreien, z. B. durch Bauer e^6 e^4; nimmt ihn der Springer, so geht der Laufer f^6 nach d^4 oder g^7 zurück; wird der Bauer nicht genommen, so tauscht derselbe Laufer den Springer c^3.

22) XIII. Weiss hat keinen bessern Zug, um das Spiel noch zu halten; denn zöge er z. B. d^2 d^3, so erfolgen von Schwarz diese Züge 1) Dg^2 h^1:†, 2) Le^7 g^5†, 3) Sd^4 e^2†, und Weiss ist verloren.

XV. Schwarz will seinen weifsen Laufer in Thätigkeit setzen und auf h^3 Schach König und Dame bieten, was Weiss nur durch den Zug: Dame h^8 h^7: vorläufig pariren kann.

23) XI. Geht die Dame nach d^5, so wird sie getauscht, und dann folgt Springer d^4 c^2:†; geht aber der Laufer nach d^5, so geht die schwarze Dame wieder nach g^5, der weisse Laufer muss nach b^3 zurück, und Schwarz erhält bei ganz gleichen Kräften ein sehr schönes Spiel.

XIV. Zieht der Laufer statt der Dame vor, so spielt Schwarz ebenfalls: Springer d^4 e^2† und gewinnt leicht.

Digitized by Google

Tabelle VI.

Ueberschrift.

Wenn Schwarz im vierten Zuge mit seinem Springer f^6 den Bauern e^4 nimmt, so ist der beste Zug für Weiss, mit dem Laufer c^4 auf f^7 Schach zu bieten. Wollte Weiss hingegen den feindlichen Springer mit dem seinigen nehmen, so würde Schwarz durch d^7 d^5 ein gleiches Spiel bekommen. Für den ersten Anblick möchte es stärker scheinen, wenn statt des Laufers c^4 der Springer g^5 den Bauern h^7 nimmt und so Dame und Thurm angreift. Dies ist aber ganz schlecht, wie hier gezeigt werden soll.

1) VI. Auf den vorhergehenden Zug des Schwarzen kann Weiss folgender Mafsen ziehen:

1) roch. von No. 1 bis 26
2) g^2 g^3 von No. 27 bis 28
3) Dd^1 e^2 von No. 29 bis 31
4) Th^1 f^1 No. 32

Lewis, der in dem 2. Theile seiner Lessons of chess Seite 60—82 dies Spiel am ausführlichsten behandelt, hat, meiner Meinung nach, nicht stets die stärksten Züge für Schwarz gethan, weshalb der hier folgende Angriff von dem seinigen fast durchgehends abweicht.

VII. Schwarz opfert den Damenbauern, weil sein Angriff hierdurch bedeutend verstärkt wird.

Digitized by Google

Lewis zieht statt dessen sogleich Springer e^4 f^2:, was auch ein guter Zug ist, den er aber in der Ausführung nicht hinreichend motivirt. Ich ziehe den Zug d^7 d^5 vor.

X. Der Zug des Schwarzen, der die Partie sofort zu seinen Gunsten entscheidet, kann nur geschehen, wenn man den d Bauern zwei Schritte gestossen hat; man hat hier, wie noch öfter bei diesem Angriffe, Gelegenheit, die Güte jenes Zuges zu beobachten.

XIII. Zöge Weiss irgend etwas Anderes, so würde der Springer d^4 den Bauern f^3 nehmen, und Weiss wäre nicht mehr im Stande das doppelte Mat auf g^1 und h^2 zu decken.

2) X. Zieht Weiss Dame d^1 h^5, so ziehe Schwarz nicht etwa seine Dame nach f^6 oder d^4, sondern Springer f^2 e^4†, um mit demselben auf g^3 mat zu machen.

3) X. Was Weiss auch ziehen mag, er kann den Verlust der Partie in wenigen Zügen nicht mehr vermeiden.

4) VIII. Geht die Dame nach f^3, so zieht Schwarz Laufer c^8 e^6, und dann König e^8 e^7, bringt seinen Thurm in's Spiel und gewinnt.

X. Zieht Weiss g^2 g^3, so geht die Dame von h^4 nach g^4; zieht Weiss dann f^2 f^3, so gewinnt Schwarz durch Springer d^4 e^2††; zöge Weiss aber

638974 A

Digitized by Google

im 11ten Zuge h^2 h^3, so gewinnt Schwarz durch Springer d^4 f^3†, und geht dann der König nach g^2, durch Springer f^3 h^4†.

XII. Nimmt der Thurm den Laufer nicht, so geht entweder die Dame verloren, oder der König ist in zwei Zügen mat.

XIV. Das Schach der schwarzen Dame auf g^4, auf welches der König nach f^1 gehen mufs, ist deshalb nothwendig, weil die weisse Dame auf das nun folgende Schach auf d^1 nicht mehr auf f^1 vorsetzen kann, und der weisse König also herausgezogen wird.

XVII. Der Bauer g^7 giebt im folgenden Zuge mat.

5) IX. Zieht Weiss Springer b^1 c^3, so tauscht Schwarz den Springer und bringt seinen weissen Laufer heraus.

XI. Zieht Weiss etwa h^2 h^3, so nimmt der Laufer c^8 diesen Bauern; nimmt ihn Weiss wieder, so wird er in forcirten Zügen mat.

Schwarz könnte statt dieses Zuges auch Springer c^6 d^4 ziehen.

XIV. Schwarz erobert den Springer h^8, und hat bei guter Stellung zwei leichte Figuren gegen einen Thurm.

6) XII. Weiss zieht diesen Laufer, um der feindlichen Dame das Feld h^3 zu verwehren. Nach

Digitized by Google

h^5, um von da nach g^6 zu kommen, kann die Dame nicht gehen, weil der Laufer auf f^7 König und Dame angreifen würde. Schwarz zieht nun Laufer c^5 d^4, um die feindliche Dame zu hindern, den Bauern e^5 nach dem Weggange des Springers e^4 zu nehmen, und so in's schwarze Spiel einzudringen.

XIII. Entfernt sich die weisse Dame, etwa nach b^4 oder a^5, so gewinnt Schwarz durch Laufer d^4 f^2:†.

7) XII. Was Weiss auch im zwölften Zuge spielen mag, er wird mat oder verliert die Dame.

XIV. Weiss muss jetzt mit der Dame entweder den Laufer oder den Springer nehmen, um das Mat zu verhindern.

8) XI. Der weisse Laufer geht hierher, um den Laufer g^4 des Schwarzen zu fesseln; denn wollte Weiss statt des Laufers etwa mit der Dame ziehen, so würde er durch Laufer g^4 f^3 sogleich verlieren.

XIII. Weiss kann jetzt das Feld f^3 nicht mehr decken; denn wollte er den f Bauern einen oder zwei Schritte ziehen, so verlöre er durch Springer d^4 f^3††.

9) IX. Zieht der weisse Laufer statt nach e^2 sich nach d^3 zurück, so folgt Laufer c^8 g^4; geht nun die Dame d^1 e^1, so folgt Springer d^4 f^3 und dann Laufer g^4 f^3:. Zieht aber im neunten Zuge die Dame d^1 d^3, so gewinnt Schwarz durch Laufer c^8 e^6.

Digitized by Google

X. Nimmt die weisse Dame den Springer c^2, so gewinnt Schwarz durch Springer e^4 f^2:; nimmt sie ihn im folgenden Zuge, so ist der König in vier Zügen mat.

10) XII. Das Feld g^2 ist das beste für den weissen König; denn ginge dieser nach h^1, so folgt Springer d^1 f^2†.

XVII. Schwarz hat jetzt drei starke Bauern mehr und mufs gewinnen.

12) XVI. Schwarz erobert jetzt ausser dem Springer h^8 einen Offizier und gewinnt.

13) XV. Bietet die weisse Dame auf g^8 Schach, so setzt die schwarze Dame auf f^8 vor. Nimmt jene nun den Bauern h^7, so stelle Schwarz seine Dame mit Schachbieten auf d^5, ziehe den Laufer c^8 nach f^5, gebe den Bauern g^7 preis, rochire nach c^8 und wird das beste Spiel haben.

XVI. Spielt Weiss g^3 f^4:, so rochirt Schwarz; nun muss Dame e^4 h^7: gehen und Schwarz gewinnt durch Dame f^6 f^4:†.

15) X. Geht die weisse Dame nach e^1, so ist sie durch Springer d^4 c^2: verloren.

XI. Geht der König nach h^1, so gewinnt Schwarz durch Se^4 f^2:†.

XII. Nimmt der Thurm den Laufer, so giebt der Springer e^4 im dritten Zuge ein erstickes

Digitized by Google

Mat. — Schwarz nimmt den Springer e^2, um das Feld g^3 mit seinem Springer zu beherrschen.

XIII. Weiss kann das Spiel noch etwas länger halten, wenn er mit seiner Dame nach b^3 geht; doch gewinnt Schwarz dann durch Springer e^4 g^3†.

17) XIV. Zieht Weiss h^2 h^3, so geht Laufer g^4 e^6.

18) XI. Wollte Weiss seinen Laufer durch Springer b^1 c^3 decken, so spielt Schwarz Springer d^4 c^2:; zieht dann der Thurm a^1 nach b^1, so gewinnt Schwarz durch Springer c^2 e^1.

XII. Weiss zieht seinen Laufer nach g^6, um entweder den Punct c^2 gegen den Springer zu dekken oder falls der Laufer genommen wird, seinen Springer h^8 zur Vertheidigung heran zu ziehen.

19) X. Wenn Weiss Laufer d^5 f^3 zieht, so spielt Schwarz Springer g^3 f^1:, den die Dame wiedernehmen muss, worauf Schwarz Laufer g^4 f^3: zieht. Nimmt Weiss aber im 10ten Zuge den Springer c^6 mit dem Laufer d^5, so nimmt der Bauer b^7 wieder und hernach geht Springer g^3 e^2† und gewinnt.

XI. Je nachdem Weiss zieht, gewinnt Schwarz durch Springer d^4 f^3 oder durch Laufer g^4 f^3†.

20) XII. Zieht Weiss Laufer e^4 d^5:, so gewinnt Weiss durch Laufer c^8 g^4, welcher Zug

Digitized by Google

auch folgt, wenn Weiss im 13ten Zuge Dame d^1 e^1 spielt.

21) VIII. Zieht Weiss im 8ten Zuge Springer f^7 h^8:, so kann Schwarz d^7 d^5 spielen und hat dieselbe Stellung, wie bei 19) VIII. Schwarz kann aber auch statt dessen mit dem Springer g^3 den Thurm f^1 nehmen, und hernach mit seinem Damenspringer nach d^4 gehen, wodurch er auch einen sehr starken Angriff erhält.

XI. Spielt Weiss jetzt Springer f^7 h^8:, so kann Schwarz Springer c^6 d^4 ziehn, und hat genau dieselbe Stellung, wie bei 20) XI.

XII. Spielt Weiss Laufer d^5 f^3, so bietet die schwarze Dame auf g^3 Schach und dann nimmt der Laufer g^4 f^3 und erobert die Dame. Geht aber der weifse Laufer d^5 g^2, so zieht Schwarz Dame h^3 h^5, nimmt dann den Springer f^7 mit der Dame, rochirt nach g^8 und gewinnt.

23) IX. Nimmt Weiss den Springer f^1 mit dem Könige oder Laufer, so zieht Schwarz Laufer c^5 d^4:, nimmt er ihn aber mit der Dame, so zieht Schwarz Springer c^6 d^4: und hernach Thurm h^8 f^8 und gewinnt.

24) XIII. Thäte Weiss diesen Zug nicht, so würde er durch Springer h^2 f^3† sehr in Verlegenheit gesetzt werden.

XV. Hätte Weiss den Springer mit dem Sprin-

Digitized by Google

ger genommen, so nimmt der Bauer, zieht sich dann der Laufer nach f^1 zurück, so gewinnt Schwarz durch Springer d^4 e .

XVIII. Setzt Weiss statt der Dame den Springer auf f^1 vor, um die schwarze Dame von der Linie e^1 h^4 zu bringen, so wird derselbe genommen und dann die Damen auf h^2 getauscht.

XIX. Die weisse Dame muss nach f^1, worauf Schwarz: Springer d^4 e^2: spielt; zieht der Thurm a^1, so geht der Springer nach e^3, geht aber der König nach g^2, so werden Damen getauscht und dann der Thurm a genommen.

25) IX. Wollte Weiss c^2 c^3 ziehen, so nimmt der Springer f^1 h^2:, nimmt Weiss dann den Thurm h^8 mit Springer f^7, so folgt Laufer c^5 d^4:, nimmt Weiss c^3 d^4:, so folgt Springer c^6 d^4: und man hat dieselbe Stellung wie bei 23) X, mit dem Unterschiede, dass dem Weissen jetzt die Bauern c^2 und c^5 fehlen.

XIV. Was Weiss auch spielt, es geht stets noch Etwas verloren.

26) VIII. Nimmt der Springer f^7 den Thurm h^8, so zieht Schwarz d^7 d^5 und man hat genau die Stellung, die von Nr. 6—15 ausgeführt ist.

X. Spielt Weiss Laufer c^4 d^5: so folgt Lc^8 g^4 und man hat dieselbe Stellung, wie bei 8) X.

XV. Springer b^1 d^2 ist der beste Zug für Weiss, da er sonst das Feld f^3, welches der feind-

Digitized by Google

liche Laufer einnehmen will, nicht beherrschen kann. Zöge Weiss statt dessen Dame e^2 d^3, so würde Schwarz mit der Dame auf g^4 Schach bieten und dann durch Laufer c^8 f^5 gewinnen.

XVII. Ginge der weisse König nach g^2, so würde Schwarz mit dem Laufer c^8 auf h^3 Schach bieten und in zwei Zügen die Dame gewinnen oder mat machen.

27) VIII. Lewis spielt: Schwarz Springer g^3 e^2:, ich halte Dame e^4 e^2:+ für entscheidender. Denn will Weiss nach dem Damentausche den Thurm h^8 nehmen, so wird sein Thurm g^1 genommen, der schwarze Springer kann sich leicht retten, während der weisse erobert wird.

X. Nimmt Weiss: Thurm g^1 g^7, so wird er durch den Laufer genommen; nimmt Springer f^7 den Thurm h^8, so geht erst der Springer e^2 nach d^4 und hernach wird der Springer h^8 genommen.

28) IX. Lewis lässt Schwarz Dh^1 e^4+ statt Dh^1 f^1:+ spielen. Setzt Weiss die Dame vor (wie in der von ihm gegebenen Ausführung des Spiels), so wird Schwarz wohl gewinnen. Weiss kann aber auch Laufer c^4 e^2 vorziehn, da sein Springer f^7 jetzt durch Dame f^1 gedeckt ist. Weiss steht jetzt mindestens eben so gut, wie Schwarz, wenn nicht besser.

XI. Nimmt der Springer f^7 den Thurm h^8, so

Digitized by Google

nimmt Schwarz mit dem Springer a^5 den Laufer c^4 und späterhin den Springer h^8.

29) IX. Wollte die weisse Dame den Springer f^2 nehmen, so nimmt Schwarz Dame h^4 c^4: und droht auf c^2 (und dann auf e^4) ein tödtliches Schach zu geben oder den Springer f^7 zu nehmen.

30) X. Ginge der König nach e^1, so gewinnt Schwarz durch Springer a^1 c^2† ein Tempo.

XIII. Geht der weisse König, um den Springer a^1 zu sperren, im folgenden Zuge nach d^1, so folgt Laufer e^6 g^4 †, geht der König nun zurück, so folgt Springer a^1 c^2 † und dann Laufer g^4 e^6.

31) VIII. Wollte die weisse Dame auf d^3 gehen, so nimmt Schwarz Springer e^4 f^2:, geht die Dame nun nach c^3, so wird Weiss in zwei Zügen mat, geht sie nach g^3, so werden Damen getauscht und dann nimmt Springer f^2 den Thurm h^1.

X. Lewis lässt Weiss Springer f^7 h^8: ziehn, was nicht so gut ist, als der hier angegebene Zug. Dennoch steht das schwarze Spiel besser.

32) VI. Lewis lässt statt Springer e^4 d^6 den Schwarzen d^7 d^5 ziehen und versucht, das weisse Spiel durch den ersten Angriff zu überwältigen; er führt dies Thl. II. Seite 68—83 aus, indessen nur sehr unvollständig. Ohne hier untersuchen zu wollen, ob ein solcher Angriff möglich oder nicht möglich ist, sei hier nur bemerkt, dass man, um zu

Digitized by Google

Digitized by Google

Ueberschrift	IX $\frac{d^2d^4}{h^7h^6}$	X $\frac{\text{roch.}}{c^7c^6}$	XI $\frac{Tf^1e^1}{}$

	XI	XX	XXI	XXII	XXIII
1)	$\frac{Tf^1e^1}{Ke^6d^6}$	$\frac{T}{S}$			
2)	.				
3)	.				
4)	.	$\frac{'^4d^6:\dagger}{c^7d^6:}$	$\frac{Le^6c^8:}{Ta^8c^8:}$	$\frac{Df^7f^4\dagger}{K(d^7e^6)}$	$\frac{T(b^7e^5)\dagger}{K—}$

Digitized by Google

	XI	XX	XXI	XXII	XXIII
20)	$\frac{Tf^1e^1}{Ke^6d^6}$	T / D			
21)	·				
22)	·				
23)	·	D			
24)	·	$Tf^5a^5:$			
25)	·	$a^2b^3:\dagger$ / #			
26)	·				

Digitized by Google

Digitized by Google

	XI	XX	XXI	XXII	XXIII
20)	$\frac{Tf^1e^1}{Ke^6d^6}$	$\frac{T}{D}$			
21)	·				
22)	·				
23)	·	I			
24)	·	$\frac{Tf^5a^5:}{}$			
25)	·	$\frac{a^2b^3:\dagger}{\#}$			
26)	·				

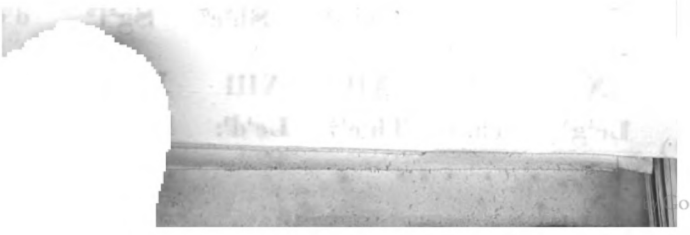
Digitized by Google

	XI	X	XXI	XXII	XXIII
41)	$\frac{Tf^{1e1}}{Se^7g^6}$	—			
42)	.				
43)	.	$\frac{}{g^3}$			
44)	.				
45)	.				
46)	.				

Digitized by Google

	XI	X	XX	XXI	XXII	XXIII
61)	Tf¹e¹ / Ke⁶d⁷	d⁴ / Kd⁵	Lf⁴e⁵:† / Kc⁷c⁶	e⁷f⁸:D		
62)	.	.	f²f⁴			
63)	.	.	Df⁷g⁷:			
64)	.	.	Te¹e⁷:			
65)	.		Lf⁴d⁶:† / Kc⁷d⁶:	Dh⁵d⁵:† / Kd⁶c⁷	Dd³c³†	
			Lc¹e³	e⁶e⁷	De⁶h⁸:	Dh⁸e⁸

Digitized by Google

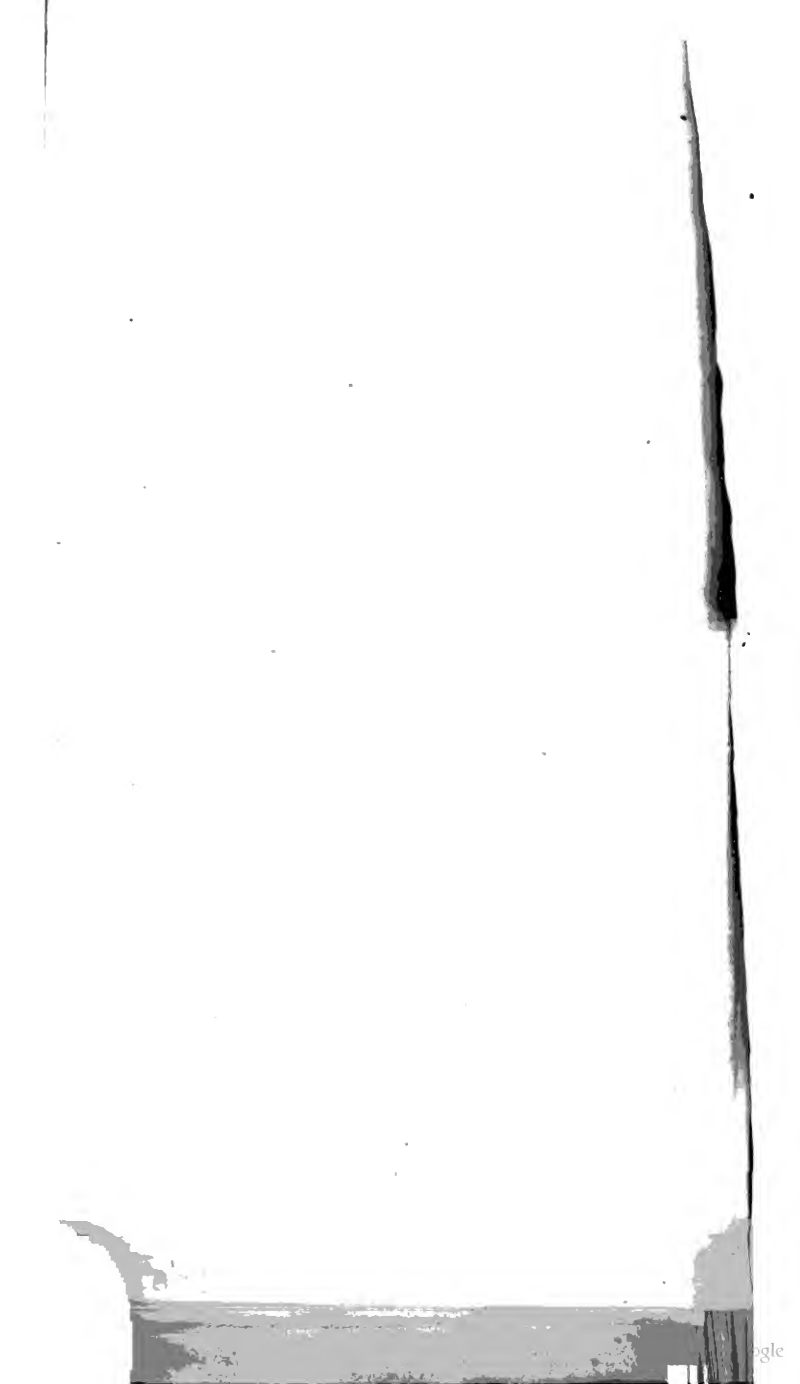


	X	XI	X	XX	XXI	XXII
)	$\frac{Lc^1g^5}{e^5d^4:}$	$\frac{roch.\,c^1}{h^7h^6}$				
)	.	.				
)	.	.				
1)	$\frac{}{Ke^6d^7}$	$\frac{d^4e^5:}{Kd^7e^8}$				
2)	.	$\frac{}{Kd^7c^7}$				
3)	.	$\frac{}{b^7b^5}$				
4)	.	.				

Digitized by Google

	X	XI	XX	XXI	XXII
29)	$\frac{Lc^1g^5}{b^7b^5}$	$\frac{Lc^4b^6}{h^7h^6}$	$\frac{Td^1d^5:}{c^6d^5:}$	$\frac{Lb^3d^5:}{Ke^7d^7}$	$\frac{Sd^6c^4}{}$
30)	.	.			
31)	.	.			
32)	$\frac{}{h^7h^6}$	$\frac{Lg^5e}{Dd^8e}$			
33)	.	.	$\frac{Dd^5d^4\dagger}{Kf^6g^6}$	$\frac{Dd^4e^4\dagger}{Kg^6f^6}$	$\frac{Td^1d^7}{}$
34)	.	$\frac{}{Lf^8e}$			
35)	.	. †	$\frac{Sc^3d^5:}{}$	$\frac{Td^1d^5:}{}$	$Dh^7g^8\dagger$

Digitized by Google



Digitized by Google

	VII	VI	VII
Uebersc	$\frac{Lc^4d^5:}{Sc^6d^4}$)	$\frac{Dd^1h^5}{g^7g^6}$	$\frac{Dh^5f^3}{Dd^8g^5:}$

	VIII	VII	XVIII	XIX	XX
1)	$\frac{Df^3f^7:\dagger}{Ke^8d^8}$	$\frac{I}{I}$			
2)	.				
3)	.				
4)	$\frac{Lc^4d^5:}{Sc^6d^4}$	$\frac{L^1g^1}{[illegible]}$	$\frac{\#}{[illegible]}$		

Digitized by Google

	VII	VI	VII
Uebersch	$\frac{Lc^4d^5:}{Sc^6d^4}$)	$\frac{Dd^1h^5}{g^7g^6}$	$\frac{Dh^5f^3}{Dd^8g^5:}$

	VIII	VII	XVIII	XIX	XX
1)	$\frac{Df^3f^7:\dagger}{Ke^8d^8}$	$\frac{I}{L}$			
2)	.				
3)	.				
4)	$\frac{Lc^4d^5:}{Sc^6d^4}$	$\frac{D^1g^1}{[illegible]}$	#		

by Google

Uebersch	VII $\frac{Lc^4d^5:}{Sc^6d^4}$	VI $\frac{Dd^1h^5}{g^7g^6}$	VII $\frac{Dh^5f^3}{Dd^8g^5:}$		
	VIII	VII	XVIII	XIX	XX
1)	$\frac{Df^3f^7:\dagger}{Ke^8d^8}$	$\frac{L}{}$			
2)	.				
3)	.				
4)	$\frac{Lc^4d^3:}{Sc^6d^4}$	$\frac{D^1g^1}{}$	#		

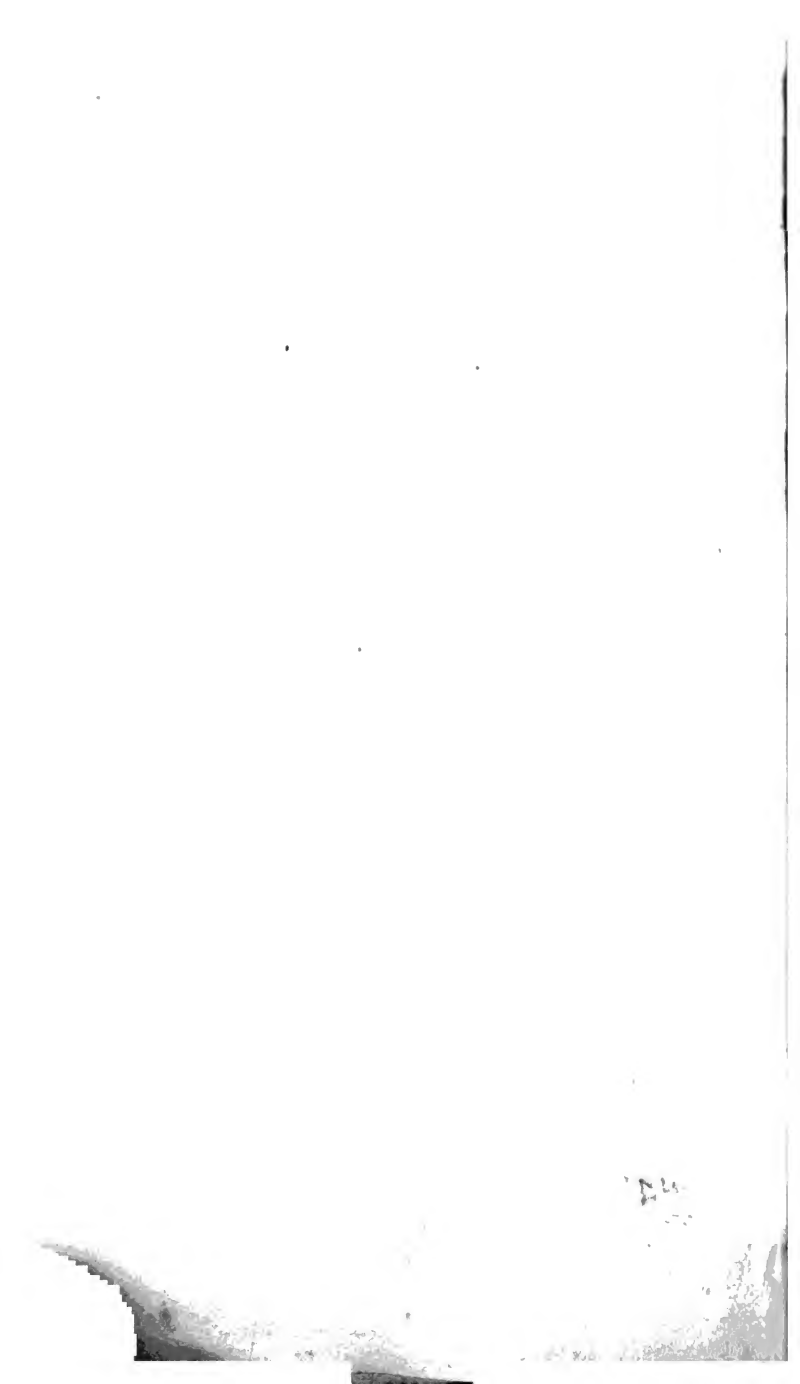
Digitized by Google

Digitized by Google

	VI	XV	XVI	XVII	XVIII
13)	roch. / Lf^{8}e^{5}	l^{5}e^{4}† / e^{8}e^{6}	De^{4}b^{7}: / f^{4}g^{3}:††	Kf^{2}g^{3}: / Df^{6}e^{5}†	Kg^{3}f^{2} / Le^{6}d^{5}
14)	.				
15)	.				
16)	.				
17)	.				
18)	.	;^{1}f^{1} / g^{6}:	Sh^{8}g^{6}:† / Kf^{8}g^{8}	Sg^{6}e^{5}: / Lg^{4}f^{5}	
19)	.				

Digitized by Google

Google



Digitized by Google

NOV 2 5 1952

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google